RÈGLEMENT COMPLET DU CHAMPIONNAT DE FRANCE FORZA MOTORSPORT 5 ® ORGANISÉ PAR FORZAMOTORSPORT.FR

TABLE DES MATIÈRES :

- Article I : Inscription et Conditions Générales de Participation. _____ *page 2*
- Article II : Calendrier et déroulement des Manches. _____ *page 4*
- Article III : Divisions et système d'avancement. _____ *page 7*
- Article IV : Résultats de courses et de Manches, Classement Général. _____ *page 9*
- Article V : Pénalités de coupages, sanctions d'arbitrages et absences. _____ *page 11*
- Article VI : Comportement général en course. _____ *page 14*
- Article VII : Tableau de bord du CDF. _____ *page 17*
- Article VIII : Abandons, exclusions et réinscriptions au CDF. _____ *page 19*
- Annexe A : Arbitrage et réclamations. _____ *page 20*
- Annexe B : Rôle de l'hôte et paramètres de jeu. _____ *page 22*
- Annexe C : Modifications post publication du Règlement. _____ *page 29*

- Tous droits réservés à ForzaMotorsport.fr © 2014 -

Article I : ***Inscription et Conditions Générales de Participation.***

- **I. 1** : Rappel de la Charte du site ForzaMotorsport.fr

http://www.forzamotorsport.fr/charte.html

- **I. 2** : Les organisateurs du Championnat de France (nommé ci-après CDF, compétition ou Championnat) se réservent le droit de modifier par l'ajout de notifications aux annexes du Règlement, tout ou en partie le présent règlement afin d'adapter la compétition aux évolutions possibles du jeu selon les mises-à-jour que pourra connaître le jeu Forza Motorsport ® durant toute la durée de la compétition.

Le présent paragraphe inclut donc une modification possible des éléments suivants et des Articles ou Annexes y faisant référence :
- arbitrage et réclamations
- visionnage des courses pour coupages
- format de manche du Championnat (nombre, type et durées de courses)
- Circuits et ordre des circuits des manches

Par ailleurs, chaque participant s'inscrit librement au Championnat en restant seul responsable de son inscription : les personnes mineures ou sous la nécessité d'une quelconque autorisation doivent donc s'assurer par leurs propres moyens d'être en mesure de participer aux événements proposés par le Championnat de France. Cela inclut les éventuels coûts d'abonnements divers tels que le Xbox Live Gold, les frais d'accès Internet, la console Xbox One, le Jeu Forza Motorsoprt 5 ® ou tout autre matériel que le participant utilisera pour participer au Championnat.

Le Championnat de France est ouvert à tout joueur de Forza Motorsport 5 ® quel que soit son âge, sa nationalité, son genre et son lieu de résidence. Toutefois, il est obligatoire d'être francophone et de posséder le minimum vocable pour participer aux manches du CDF dans la mesure évidente où la communication audio entre les joueurs est un élément indispensable pour le bon déroulement des courses et la compréhension des échanges obligatoires lors des courses. Les participants ne pouvant répondre à ce critère ne pourront pas être autorisés à participer aux courses.

Les dates et horaires de ces différents événements étant mentionnés dans le présent règlement, les organisateurs ne pourront donc pas être tenus pour responsables de l'impossibilité à participer à l'un d'eux par un concurrent.

De la même manière, les participants inscrits au Championnat de France doivent être titulaires d'un compte Xbox Live Gold afin de pouvoir participer aux épreuves en ligne qui seront disputées en mode Multi-joueurs. Les frais d'abonnement au Xbox Live ou les frais d'abonnement et d'accès Internet ne sont aucunement imputables aux organisateurs du Championnat de France et ne pourront faire l'objet d'une réclamation.

------- > I. 2. a)
La première manche du CDF débutant le jeudi 13 février 2014, il est entendu de façon explicite que tout élément ayant un rapport direct avec l'arbitrage et le visionnage systématique des coupages (pour les 3 premières divisions dans ce dernier cas), est sujet à l'unique condition d'une mise-à-jour du jeu vidéo Forza Motorsport 5 ® et de la mise en place par Turn 10 de la possibilité d'enregistrer les vidéos de courses en fin de course.
C'est à cette seule condition *sine qua non* que l'arbitrage et l'application des paragraphes concernés aux articles V et VI, pourront se faire.

Si la mise-à-jour mentionnée ci-dessus devait être apportée en cours de championnat, le règlement ci-présent prévoit l'application immédiate et sans contestation possible de tous les paragraphes et articles ayant pour objet des éléments d'arbitrage, sans effet rétroactif possible.

- Tous droits réservés à ForzaMotorsport.fr © 2014 -

------- > I. 2. b)

De la même manière, en l'absence de la possibilité technique de paramétrer les options de jeu d'une course multi-joueurs sur le type de départ permettant d'effectuer des qualifications et ordonnant un départ selon l'ordre établi par les résultats de ces qualifications, les organisateurs du Championnat de France ont supprimé les deux épreuves de qualifications précédant les courses lors d'une manche.
L'organisation du CDF se réserve le droit de modifier à tout moment cette condition dès l'instant où la possibilité technique de mettre en place de telles épreuves serait à nouveau présente, par le biais d'une mise-à-jour du jeu.
Si cette modification doit avoir lieu, elle fera l'objet d'une annonce officielle sur le site de forzamotorsport.fr

------- > I. 2. c)

Il est annoncé de façon claire et sans contestation possible dans le paragraphe présent, que les manches programmées au moment de la rédaction du règlement peuvent être modifiées à tout moment en fonction de la mise-à-jour du jeu ou d'un contenu téléchargeable (DLC) accessible à tous, au profit d'un autre circuit, d'une autre classe et d'une restriction particulière pour chaque manche. Il est encore également possible que les organisateurs modifient le calendrier pour adapter la compétition à des événements extérieurs non prévus à ce jour.
Si de telles modifications doivent être faites, elle feront l'objet d'une annonce officielle sur le site de forzamotorsport.fr et ceci dans un délai de 10 à 14 jours avant le départ des courses de la manche concernée.

- **I. 3** : l'utilisation du dossard officiel du Championnat De France est OBLIGATOIRE. Ce dossard sera disponible sous le nom "**dossardCDF2014**" dans les "groupes de vinyles de la communauté" partagés par l'intermédiaire du jeu. Les détails concernant l'auteur de ce dossard feront l'objet d'une actualité diffusée sur forzamotorsport.fr et d'un ajout de paragraphe à l'Annexe C.
Dans le cas de l'utilisation obligatoire du dossard sur la livrée, l'absence de ce dossard sur la livrée de votre voiture entraînera une sanction dès le constat de l'infraction. En cas de récidive, un déclassement de division sera appliqué et si une troisième infraction concernant l'application du dossard devait être constatée, ce sera l'exclusion du championnat sans possibilité de se réinscrire.

Aucune livrée n'est imposée, mais afin de préserver de possibles débordements, tout élément faisant de près ou de loin référence à la pornographie, la drogue, le racisme et toute forme de ségrégation ou la violence, est interdit. La sanction immédiate à l'encontre d'un pilote utilisant une livrée manquant à cette directive, sera l'exclusion sans préavis du pilote et le pilote restera seul responsable légal des conséquences si celles-ci été amenées à sortir du cadre de la compétition présente.

- **I. 4** : Afin de permettre à tous les participants du CDF de respecter les "Règles de base en course" telles qu'énoncées à l'Article VI. 2. du présent Règlement, l'utilisation d'un casque-micro - ou tout autre système audio équivalent - est **OBLIGATOIRE**. Veuillez noter qu'il est notifié ici et bien précisé le mot "**utilisation**" et non le mot "possession". Cela implique que la communication audio lors des courses est essentielle pour le bon déroulement des courses. Toutefois, pour plus de détails sur le type de communications audio qui est autorisé et les communications qui sont interdites, veuillez vous référer aux Articles VI. 1. et VI. 2. du Règlement.

- **I. 5** : En validant votre inscription définitive pour le CDF et/ou en participant à l'une des manches du Championnat, vous acceptez explicitement de respecter l'ensemble du Règlement ci-présent. Le non-respect de l'une des closes, d'un article, d'un paragraphe ou des annexes du Règlement pourra entraîner l'exclusion immédiate et sans préavis du concurrent concerné. Les organisateurs se réservent également le droit d'exclure sans réinscription possible tout participant qui manifesterait des signes d'hostilité, de dénigrements répétés, d'irrespect ou d'animosité envers toute personne ou tout événement lié à l'organisation du Championnat ou l'un des participants.

- **I. 6** : Les administrateurs, organisateurs, membres de l'équipe directoire et arbitres du Championnat de France organisé par forzamotorsport.fr, sont autorisés à participer au Championnat de France en tant que concurrents mais avec une restriction particulière concernant l'accès aux divisions des séries supérieures : aucune des personnes occupant l'une des fonctions citées n'est autorisée à participer aux courses dans les trois premières divisions. Si l'une de ces personnes venait à terminer premier d'une manche en divisions 4,5, 6 ou 7, elle serait replacée d'office dans ces même divisions lors de la manche suivante, en partant de la première de la place de la division 4 et ce serait alors le second de la division qui bénéficiera de la montée de série selon le procédé expliqué à l'Article III.

- Tous droits réservés à ForzaMotorsport.fr © 2014 -

- **I. 7** : Le Championnat de France est une compétition ouverte à tous les francophones sans distinction comme stipulé à l'Article I. 2, mais seules les personnes résidant en France sont éligibles au titre de "Champion de France". Il en est de même concernant les lots et récompenses liés à ce titre. Toutefois, des classements par catégories peuvent être établis et des lots spécifiques attribués pour les autres francophones.
Il n'est aucunement certifié par le présent règlement que des lots soient en jeu ou dus à l'issue de cette compétition, le Championnat de France n'étant pas défini en tant que jeu-concours. Si cette éventualité d'attribution s'avérait établie avant la fin du championnat ou à l'issue de celui-ci, les critères d'attribution feront l'objet d'une publication spécifique et détaillée sur le site de ForzaMotorsport.fr

Article II : ***Calendrier et déroulement des Manches.***

- **II. 1** : Lors des précédentes éditions du CDF, les circuits, les classes de voitures et les restrictions étaient annoncés entre deux manches, quelques jours avant le départ des courses.
Toujours soucieux d'innover et de satisfaire au mieux la Communauté, les organisateurs ont tenu compte des nombreuses remarques et des besoins émis au travers des non moins nombreuses discussions dans les forums.

Il a donc été décidé pour l'édition 2014 du Championnat de France Forza Motorsport ® de vous annoncer l'intégralité du calendrier comprenant ainsi le choix des circuits, la classe des véhicules utilisés et le thème de chaque manche qui vous donnera une indication sur l'éventuelle restriction.

Toutefois, les organisateurs se réservent la possibilité de mettre en place une restriction particulière sur certaines manches ou de modifier les circuits annoncés pour une manche donnée, afin de prévenir d'éventuelles anomalies sur des véhicules et ceci pour que tous les concurrents puissent participer à la compétition avec des chances égales ou encore pour apporter une plus grande diversité dans le choix des circuits proposés au fil des évolutions du contenu du jeu.

Si une telle restriction et/ou une telle modification devaient être annoncées, l'annonce se ferait le lendemain d'une manche courue, par le biais de la publication d'une Actualité officielle sur le site ou au minimum dans les 10 jours qui précèdent la manche concernée. Cela laissera donc le temps à tous les participants d'adapter leurs véhicules aux nouvelles conditions de course. De la même façon, le nombre de tours sera annoncé entre 10 et 14 jours avant le départ des courses. Ce nombre de tours répondant à des exigences et des spécificités particulières selon les restrictions éventuelles. Ces éventualités dépendant de l'évolution de contenu du jeu et tenant compte des conditions mentionnées ci-dessus.

- **II. 2** : Le calendrier présenté ci-dessous a été établi lors de la préparation du Championnat. Les organisateurs se réservent donc le droit d'effectuer d'éventuelles modifications de son contenu en fonction d'événements survenant au fil des semaines à venir sur la durée complète du Championnat, comme stipulé à l'Article I. 2. du présent Règlement. Toutefois, les organisateurs s'engagent à faire leur possible pour respecter les conditions de course présentées dans ce calendrier.

- **Du 18 décembre 2013 au 8 janvier 2014** : épreuve du Warm Up en mode Rival sur le circuit de Prague Full avec la voiture McLaren P1. Les résultats de cette épreuve n'ont aucune valeur autre que fournir une indication entre pilotes sur l'aptitude à réaliser le meilleur temps dans une épreuve donnée.

- **Du 18 janvier 2014 au 2 février 2014** : épreuve de qualification officielle. Cette épreuve déterminera l'ordre de formation de départ des divisions et séries pour la première manche du Championnat de France. À l'issue de cette épreuve, chaque temps enregistré par les concurrent sera classé positionnant le meilleur temps au départ de la Division 1, jusqu'au dernier temps enregistré qui sera le dernier pilote placé dans la dernière division. Le nombre de divisions dépendra principalement du nombre de participants inscrits au Championnat et non du nombre de temps enregistrés de l'épreuve de qualification.
Si des personnes se sont inscrites au Championnat et n'ont pas réalisé de temps lors de l'épreuve de qualification, ils seront automatiquement ajouté dans les divisions, en succédant ainsi aux participants qui auront enregistré un temps lors l'épreuve de qualification.

- Tous droits réservés à ForzaMotorsport.fr © 2014 -

Manche 1 : le jeudi 13 février 2014 - "**D**épart **D**écontracté"

- Classe D.

- Aucune restriction, aucun thème.

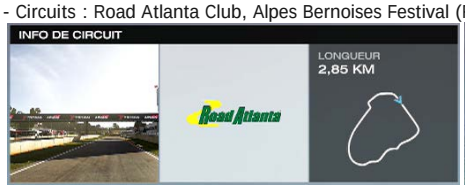
- Circuits : Prague short, Silverstone International.

Manche 2 : le vendredi 28 février 2014 - "Plus **C** petit, plus **C** mignon !"

- Classe C.

- Aucune restriction, aucun thème.

- Circuits : Road Atlanta Club, Alpes Bernoises Festival (Full).

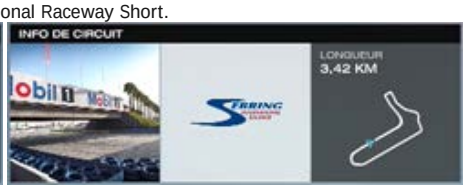


Manche 3 : le vendredi 14 mars 2014 - "Pas de plan **B** ! "

- Classe B.

- Aucune restriction, aucun thème.

- Circuits : Circuit du Mans Le Bugatti, Sebring International Raceway Short.

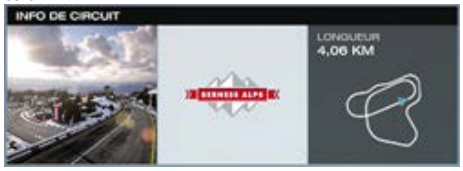


Manche 4 : le vendredi 28 mars 2014 - "**A**... **A**... à la queue-leu-leu !"

- Classe A.

- Aucune restriction, aucun thème.

- Circuits : Mazda Laguna Seca, Alpes Bernoises Club Circuit.

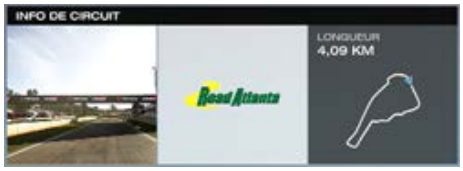


Manche 5 : le vendredi 11 avril 2014 - "**S**ans **S**oucis !"

- Classe S.

- Aucune restriction, aucun thème.

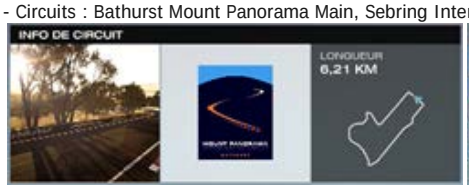
- Circuits : Catalunya Grand Prix, Road Atlanta.

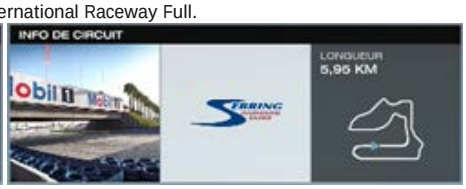


- Tous droits réservés à ForzaMotorsport.fr © 2014 -

Manche 6 : le vendredi 25 avril 2014 - "Le bourdonnement du kangourou"

- Classe R.
- Thème : V8 Australiens
- Circuits : Bathurst Mount Panorama Main, Sebring International Raceway Full.



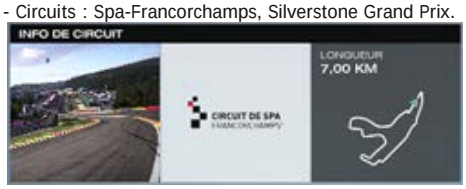


Manche 7 : le vendredi 09 mai 2014 - "**S** la revanche ou **S** la consécration ?"

- Classe S.
- Thème : De l'Europe à l'Orient - Restrictions : Voitures Grand Tourisme / Région Europe.
- Circuits : Yas Marina Alternative (Corkscrew) avec 25 tours, Prague Full Circuit avec 24 tours.

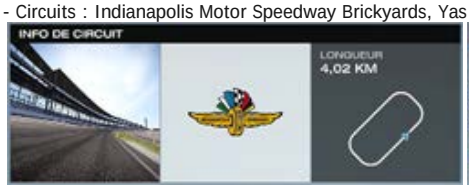
Manche 8 : le vendredi 23 mai 2014 - "Des **R** de ville... aux airs des champs."

- Classe R.
- Aucune restriction, aucun thème
- Circuits : Spa-Francorchamps, Silverstone Grand Prix.



Manche 9 : le vendredi 06 juin 2014 - "La monoplace selon la culture."

- Classe X.
- Aucune restriction, aucun thème
- Circuits : Indianapolis Motor Speedway Brickyards, Yas Marina Full.



Manche 10 : le vendredi 20 juin 2014 - "À vous d'endurer !"

- Classe P
- Thèmes : Course de prototypes - Restrictions : Prototypes Européens
- Circuits : Le Mans - Circuit de La Sarthe.

- II. 3 : Le déroulement d'une manche du Championnat est basé sur le format suivant :
- 21H30 à 22H00 : Création de la session de groupe, rassemblement.
- 22H00 : Départ de la course 1 suivi de la course 2

- Tous droits réservés à ForzaMotorsport.fr © 2014 -

Conformément à l'Article I. 2. b), le format et le déroulement de la soirée d'une manche de CDF prévoit actuellement deux courses d'une durée approximative de 45 minutes mais selon l'évolution des conditions de jeu, les organisateurs se réservent le droit d'ajouter une épreuve de qualifications avant chaque course. Cela implique également que la durée de chaque course peut être modifiée afin de tenir compte de la durée totale de la manche. Le paragraphe I. 2. c) prévoit également la possibilité d'une modification du calendrier selon les événements qui pourraient survenir en cours de championnat.

S'il est défini par le présent paragraphe que les courses ont une durée approximative de 45 minutes, il n'est donc pas exclu que cette durée soit modifiée de quelques minutes en fonction d'éléments divers et dans l'intérêt commun de rendre les courses plus adaptées aux éléments de restrictions ou de stratégies d'arrêts aux stands. De la même manière veuillez noter de façon la plus simple qu'il n'a pas été notifié si les courses se dérouleront en voitures réglées et préparées ou si l'une ou encore les deux courses se dérouleront en voitures d'origine, sans réglages ni améliorations. Pour chaque manche, ces indications seront dévoilées entre 10 et 14 jours AVANT le départ des courses, par la mise en ligne d'une actualité.

Article III : ***Divisions et système d'avancement.***

- **III. 1** : La structure et l'organisation du championnat pour départager les participants s'appuient sur un système simple composé de deux éléments principaux. Le premier élément est "**la division**" : un groupe de 16 concurrents pour une manche donnée qui s'affronteront sur la piste. Plus la division est élevée (exemple : Division 1 = niveau le plus élevé, division 500 = niveau moins élevé) et plus les points générés par votre position d'arrivée seront élevés. Le détail des points que vous rapporte votre classement dans votre division est expliqué à l'Article IV du présent règlement.

Le second élément est "**la série**" : une série est constituée de plusieurs divisions et chaque série est établie le procédé suivant : 2 à la puissance "N" divisions, "N" étant le numéro de la série, moins 1. Ainsi, la première série est constituée de la seule Division 1 comme point de départ, la seconde est constituée des division 2 et 3 (S2= 2 puissance 1 = 2 divisions), la troisième série sera constituée des 4 suivantes (S3= 2 puissance 2 = 4 divisions), la série suivante sera constituée des 8 divisions qui arrivent après celles déjà placées dans les précédentes séries... (S4= 2 puissance 3 = 8 divisions) et ainsi de suite. Ce principe permet d'établir une structure en pyramide comme le montre le schéma ci-dessous.

Ce qu'il faut retenir : plus le chiffre de votre division est petit, plus vous êtes dans des séries et divisions qui vous rapportent des points pour votre classement général.

- **III. 2** : Le Championnat de France est également une compétition qui met en valeur la régularité, les efforts, le progrès et l'évolution du niveau de jeu de chacun des participants : plus un pilote se distingue dans ses courses et a des résultats performants en termes de classement de courses, plus son parcours en matière de divisions et séries va aller vers le haut du tableau, ou de la pyramide pour reprendre le schéma utilisé à l'Article III. 1. ci-dessus.

Ainsi, un pilote occupant la première place d'une division à l'issue de la manche, va être promu d'une série.
Les pilotes occupant les secondes et troisièmes place d'une division seront promus d'une division.
Les pilotes occupant de la quatrième à la douzième place seront maintenus dans leur division.
Les pilotes occupant les treizième et quatorzième place seront relégués d'une division.
Les pilotes occupant les quinzième et seizième places seront relégués d'une série.

- Tous droits réservés à ForzaMotorsport.fr © 2014 -

Ceci étant, parce qu'une image vaut mieux que certains discours, voici la façon la plus simple pour visualiser le principe :

CLASSEMENT DES PILOTES DE LA DIVISION #1		GAMERTAG	PRÉS.	SANC.	COURSE 1	COURSE 2	POINTS
1	++				1er	1er	25018
2	+				2ème	2ème	25010
3	+				3ème	3ème	25006
4	=				4ème	4ème	25002
5	=				5ème	5ème	24998
6	=				6ème	6ème	24994
7	=				7ème	7ème	24990
8	=				8ème	8ème	24986
9	=				9ème	9ème	24982
10	=				10ème	10ème	24878
11	=				11ème	11ème	24974
12	=				12ème	12ème	24970
13	-				13ème	13ème	24966
14	-				14ème	14ème	24962
15	--				15ème	15ème	24958
16	--				16ème	16ème	24954

Toutefois, veuillez noter pour ces promotions et ces relégations de séries, qu'il y a un calcul bien précis et tenant compte du distinguo des places occupées au sein de la division qui sera appliqué afin de répartir de façon juste et proportionnelle les fluctuations :

1er = une série vers le haut (Div. / 2 si la division initiale est paire, [Div. -1] / 2 si la division initiale est impaire)
2ème et 3ème = une division (hors absent) vers le haut (Div. -1)
4ème au 12ème = maintien au sein de la division
13ème et 14ème = une division (hors absent) vers le bas (Div. +1)
15éme et 16ème = une série vers le bas (Div. x2 pour le 15ème et [Div. x2] + 1 pour le 16ème)

CAS PARTICULIERS : comme défini par l'Article I. 6, toute personne faisant partie de l'effectif du Staff CDF qui participera à une manche en étant dans la série 2 et terminant premier à l'issue d'une manche, ne pourra pas accéder à la série 1.
Toutefois, si cette personne est par exemple en division 5, elle accédera à la division 4.

- Tous droits réservés à ForzaMotorsport.fr © 2014 -

Article IV : ***Résultats de courses et de Manches, Classement Général.***

- IV. 1 : Afin de vous aider à comprendre le système utilisé pour calculer les points du classement général, il est important de comprendre la notion de "*points bruts de course*", "*gain total de course*" et "*points de manche*".

Les courses se déroulent avec 16 joueurs qui s'affrontent au sein d'une même division. Chaque joueur marque un nombre de points correspondant à la place qu'il occupe à la fin de la course, que ce soit une course basée sur un nombre de tours défini, une course avec un compte-à-rebours et un différentiel de distance parcourue. Ce sont les **points bruts de course**.
Le joueur finissant premier d'une course marque 34 points, le second 30 points, le troisième 28 points et ainsi de suite par tranche de deux points jusqu'au seizième et dernier joueur qui ne marque que 2 points.

Toutefois, étant donné la nature même de la compétition qui propose un nivellement par divisions et par séries, un coefficient de division est appliqué afin que chaque joueur puisse obtenir un nombre de points qui correspondent au niveau de difficulté relatif à sa division. Une fois ce coefficient appliqué, on y ajoute les points bruts de course et on obtient ainsi le **gain total de course**.
La formule qui conduit donc à ce résultat de points pour la course est la suivante :

((500pts - valeur de la division) x 25) + points bruts de course

Ainsi, un joueur finissant 1er en division 150 ne marquera pas autant de points qu'un joueur finissant 1er en division 1... leur gain total de course diffère étant donné la différence du niveau de difficulté.

Voici, à titre d'exemple, un tableau vous présentant les gains totaux de course pour les trois premières divisions.

Formule = ((500 - Division du joueur) x 25 + Points de course)

MANCHE 1

		D1 - Course 1		D2 - Course 1		D3 - Course 1
Pilote 1 (34pts)	P1div1	12509	J1D2	12484	1_D3	12459
Pilote 2 (30pts)	P2div1	12505	J2D2	12480	2_D3	12455
Pilote 3 (28pts)	P3div1	12503	J3D2	12478	3_D3	12453
Pilote 4 (26pts)	P4div1	12501	J4D2	12476	4_D3	12451
Pilote 5 (24pts)	P5div1	12499	J5D2	12474	5_D3	12449
Pilote 6 (22pts)	P6div1	12497	J6D2	12472	6_D3	12447
Pilote 7 (20pts)	P7div1	12495	J7D2	12470	7_D3	12445
Pilote 8 (18pts)	P8div1	12493	J8D2	12468	8_D3	12443
Pilote 9 (16pts)	P9div1	12491	J9D2	12466	9_D3	12441
Pilote 10 (14pts)	P10div1	12489	J10D2	12464	10_D3	12439
Pilote 11 (12pts)	P11div1	12487	J11D2	12462	11_D3	12437
Pilote 12 (10pts)	P12div1	12485	J12D2	12460	12_D3	12435
Pilote 13 (8pts)	P13div1	12483	J13D2	12458	13_D3	12433
Pilote 14 (6pts)	P14div1	12481	J14D2	12456	14_D3	12431
Pilote 15 (4pts)	P15div1	12479	J15D2	12454	15_D3	12429
Pilote 16 (2pts)	P16div1	12477	J16D2	12452	16_D3	12427

Position :	Joueur :	Position :	Joueur :	Position :	Joueur :
1	P1div1 12509	17	P15div1 12479	33	J15D2 12454
2	P2div1 12505	18	J3D2 12478	34	3_D3 12453
3	P3div1 12503	19	P16div1 12477	35	J16D2 12452
4	P4div1 12501	20	J4D2 12476	36	4_D3 12451
5	P5div1 12499	21	J5D2 12474	37	5_D3 12449
6	P6div1 12497	22	J6D2 12472	38	6_D3 12447
7	P7div1 12495	23	J7D2 12470	39	7_D3 12445
8	P8div1 12493	24	J8D2 12468	40	8_D3 12443
9	P9div1 12491	25	J9D2 12466	41	9_D3 12441
10	P10div1 12489	26	J10D2 12464	42	10_D3 12439
11	P11div1 12487	27	J11D2 12462	43	11_D3 12437
12	P12div1 12485	28	J12D2 12460	44	12_D3 12435
13	J1D2 12484	29	1_D3 12459	45	D4_player 1 12434
14	P13div1 12483	30	J13D2 12458	46	14_D3 12433
15	P14div1 12481	31	J14D2 12456	47	15_D3 12431
16	J2D2 12480	32	2_D3 12455	48	D4_player 2 12430

- Tous droits réservés à ForzaMotorsport.fr © 2014 -

Comme les manches du CDF sont constituées pour la plupart de deux courses sous réserve d'une possible mise-à-jour du jeu et des conditions de déroulement d'une manche comme le stipulent les Articles I. 2. et II. 2., chaque course ayant un total de gain de course est ajouté au total du joueur. En prenant en compte ce total ainsi obtenu moins les éventuelles pénalités et retraits de points découlant de sanctions conformément à ce qui est prévu par l 'Article V et ses paragraphes du présent règlement, nous obtenons la totalité des éléments pour constituer les **points de manche**.

NOUVEAUTÉ : vous pouvez constater sur l'image ci-dessus que les trois premiers d'une division inférieure marquent respectivement plus de points que les 4 derniers d'une divisions inférieure, venant s'intercaler dans le total de points gagnés. Ceci est appliqué afin respecter la logique du système de montées/descentes de séries/divisions d'une part, mais également afin de mettre en valeur les victoires et positions sur le podium au sein de chaque division.

- IV. 2 : Le classement général du Championnat de France Forza Motorsport ® est un classement établi en points. Ces points sont la somme des points de manches, moins les points de manche de la moins bonne manche, selon les conditions expliquées dans le paragraphe 3 du présent Article.

Ce qu'il faut retenir : Le CDF est organisé sur la base de 10 manches, où chaque participant cumule des points en fonction de trois éléments majeurs :
- la division au sein de laquelle il court.
- sa position d'arrivée à la fin de chaque course.
- les pénalités de points infligées si nécessaire.

- IV. 3 : **Joker de Manche.**

Tenant compte de l'expérience des années précédentes, les organisateurs du CDF ont décidé de retirer les "coefficients de manches" qui constituaient un multiplicateur de points au fil des manches, entraînant inévitablement une différence inégale de points gagnés entre la première et la dernière manche, de façon considérable.

L'édition 2014 du CDF s'appuiera donc sur **une parfaite égalité de points gagnables à chacune des dix manches** en fonction des seuls éléments cités ci-dessus. Le résultat de la manche ayant donné un *total de manche* (cf. Article IV. 1) le plus faible sera retiré pour chaque participant selon les conditions suivantes :

------- > IV. 3. a) Le Joker s'active dès la 3ème manche (donc à l'issue de la manche 3 pour prendre en compte les résultats à partir de ces 3 manches), dès l'instant où le participant est inscrit depuis le départ de la première manche du Championnat. Le fait d'avoir ou ne pas avoir participé aux épreuves de Warm up et/ou de qualification du Championnat n'entre aucunement en compte.

------- > IV. 3. b) Ce joker reste activé pour toute la durée du Championnat, même si le joueur ne termine pas le championnat, quelle qu'en soit la raison. Ainsi, dans les cas d'abandons, exclusion, abandon avec réinscription immédiate (voir Article VIII), exclusions avec réinscription immédiate et dès lors que le Joker a été utilisé depuis la 3ème manche, le concurrent comptabilisera un résultat de points au classement général calculé sur la base de (N-1) manches où **N = nombre total de manches pour lesquelles le joueur était inscrit.**

------- > IV. 3. c) Un participant inscrit au Championnat de France après l'échéance fixée pour prendre le départ de la Manche 1 du Jeudi 13 février 2014, ne peut disposer de ce Joker à usage unique et qui sera utilisé de façon automatique. Joker dont dispose tout participant sur la durée complète du Championnat en tenant compte des dispositions décrites dans l'ensemble des alinéas du paragraphe 3 de l'Article IV ci-présent du règlement.

Pour information, ce Joker peut être utile pour palier à une absence, programmée ou non, ou encore pour palier à une série de courses malchanceuses ou encore viendra tout simplement retirer votre résultat le moindre de toutes vos manches courues.

- Tous droits réservés à ForzaMotorsport.fr © 2014 -

Rappelez-vous toutefois que l'assiduité, la constance et la régularité sont autant de clés pour ouvrir les portes d'un bon résultat que le Fairplay, le respect et la prudence sont les clés pour ne pas perdre de points à l'issue d'une manche.

Veuillez noter que la mise en place de cette disposition particulière nommée "Joker", entraîne la possibilité d'une modification du classement général jusqu'à la clôture définitive de la manche 10 du championnat : le Joker venant retirer la manche ayant le *total de manche* le plus faible pouvant être, selon les cas de figures, celui de la manche 10 pour certains joueurs.

En résumé, voici les principaux cas de figures dont il vous faut faire le distinguo :

- un joueur inscrit depuis la Manche 1 avec N manches enregistrées dans son tableau de bord, où N est supérieur ou égal à 3, aura N-1 manches comptabilisées au classement général (qu'il y ait 1, 2 ou 3 ou plus d'absences, notifiées ou non).

- un joueur inscrit après la manche 1, selon les termes définis par l'Article ------- > IV. 3. c), avec N manches enregistrées dans son tableau de bord, aura N manches comptabilisées au classement général (qu'il y ait 1, 2 ou 3 ou plus d'absences, notifiées ou non).

Article V : *Pénalités de coupages, sanctions d'arbitrages et absences.*
- V. 1 :) Rappel sur le Règlement de l'ANNEXE L AU CODE SPORTIF INTERNATIONNAL de la FIA :

2-c) *Les pilotes doivent utiliser la piste à tout moment. Afin de dissiper tout doute, les lignes blanches définissant les bords de la piste sont considérées comme faisant partie de la piste mais pas les bordures.*
Si une voiture quitte la piste pour une raison quelconque, et sans préjudice du point 2(d) ci-après, le pilote peut rejoindre la course. Toutefois, ceci ne peut se faire que dans le respect de la sécurité et sans tirer un avantage quel qu'il soit. Un pilote sera considéré comme ayant quitté la piste si aucune partie de sa voiture ne demeure en contact avec la piste.

2-d) *La répétition de fautes graves ou l'évidence d'un manque de maîtrise de la voiture (telle que sortie de piste) seront signalées aux Commissaires Sportifs de l'épreuve et pourront entraîner l'imposition de pénalités allant jusqu'à la mise hors course de tout pilote concerné.*

En se basant sur ce point précis commun à toutes les courses homologuées par la FIA, le corps arbitral a décidé de modifier les sanctions qui étaient jusqu'alors appliquées pour les pilotes dépassant les limites de coupages autorisées lors des courses du Championnat.
Dorénavant, à l'instar des épreuves réelles qui infligent des pénalités de temps ayant pour conséquence directe un déclassement ou une perte de places en course, les pilotes du championnat dépassant la limite autorisée pour une course donnée se verront pénalisés en points de manière précise selon le barème suivant :

n = nombre de coupages autorisés = 0pts de pénalité

n + 10% = -10pts (10% arrondi au nombre le plus proche de la décimale)
n + 20% = -15pts
n + 30% = -25pts
n + 40% = -35pts
> ou = n + 50% = -50pts

Par exemple, prenons le cas d'une course sur Sebring Complet en classe S sur 38 tours (environ 45 / 50 mn de course) :
Si la limite de coupages est fixée à n = 30 coupages

n + 10% = 33 coupages = -10pts
n + 20% = 36 coupages = -15pts

- Tous droits réservés à ForzaMotorsport.fr © 2014 -

n + 30% = 39 coupages = -25pts
n + 40% = 42 coupages = -35pts
n + 50% = 45 coupages = -50pts

Ces pénalités de points sont ajoutées en négatif au résultat de manche **AVANT** la clôture de la manche (et des réclamations) et comptent pour le résultat final au sein de la division. Ainsi, le joueur qui a terminé 1er sa course mais qui aura été "in-rattrapable" grâce au coupages, va concéder sa première place à l'éventuel joueur arrivé après lui, mais qui n'aura pas coupé.

- V. 2 : Pour l'édition 2014 du Championnat de France Forza Motorsport ® 5, le système des sanctions appliquées par les arbitres lors d'une réclamation a été révisé. Dorénavant, les 6 sanctions listées ci-après ne sont plus cumulatives de façon automatique et il appartient aux arbitres seuls, de juger le degré d'accumulation de sanctions qui pourrait entraîner l'exclusion d'un joueur.

La nomenclature des nouvelles sanctions de type "Carton" inclut dorénavant une perte de points qui aura donc des répercussion sur le classement du pilote, aussi bien en termes de classement de la Manche, que de Classement Général. Nous vous invitons donc à consulter avec soin lignes suivantes :

1 - Avertissement : Sanction sans perte de points.
2 - Carton **Blanc** : 1ère sanction pénalisante, 4 points sont retirés au résultat de la course pour le pilote sanctionné (équivaut à un déclassement de 2 places ou 1 place si le joueur a fini 1er)
3 - Carton **Jaune** : Sanction plus appuyée, 10 points sont retirés à la course concernée (équivaut à un déclassement de 5 places ou 4 places si joueur a fini 1er)
4 - Carton **Orange** : Sanction forte, le sanctionné ne marque que les points du dernier pour la course concernée (équivaut à un déclassement complet de la course)
5 - Carton **Rouge** : Sanction très forte, le joueur ne marque que la moitié de ses points de course (entraîne inévitablement le déclassement complet sur la manche et une perte de places conséquente au classement général aussi)
6 - Carton **Noir** : Sanction maximale, le joueur ne marque aucun point pour la manche concernée. Exclusion possible laissée à l'appréciation seule des arbitres.

Dernier détail : pour éviter que les joueurs essayent d'utiliser le système afin de procéder à d'obscures calculs pour les classements, veuillez prendre note qu'une **réclamation abusive** est automatiquement assortie d'un carton jaune et donc d'une perte de 10 points pour la course concernée.

- V. 3 : **Concernant les absences**
Avant toute chose, nous vous rappelons que vous disposez tous d'un navigateur Internet par le biais de votre console Xbox One et que les pannes d'ordinateurs, de tablettes ou de Smartphones ne peuvent pas constituer un motif valable pour justifier la ***non notification*** *de votre absence.*

Par ailleurs, dans toute compétition, l'absence à une épreuve se définit normalement par le mot "forfait". Toutefois, s'agissant d'un jeu vidéo et ainsi faisant appel à une virtualité de compétition, les organisateurs sont conscients qu'il n'est pas toujours possible de prévoir à l'avance les événements, les situations ou les contextes non propices à la participation d'un concurrent lors d'une manche. C'est pour cela que des cas bien précis sont prévus, afin de permettre au mieux pour chacun des participants de gérer au mieux son parcours au long de la compétition.

Ces absences peuvent être de 4 types...

1 - l'absence programmée

Signalée à l'aide du module de présence/absence de division AVANT la clôture des divisions faite par le staff telle qu'expliquée à l'Article VII. 2 du présent règlement, le pilote a la possibilité signaler son absence et de n'être ainsi aucunement sanctionné de manière autre que ce que l'absence prévoit en terme de perte de ponts.

- Tous droits réservés à ForzaMotorsport.fr © 2014 -

Dans ce cas, il obtient donc automatiquement la moitié du total de manche de la 16ème place de sa division. Toutefois, comme le joueur obtiendra ainsi la dernière place ou l'une des dernières places de cette division, il sera sujet au principe de la descente/montée de divisions et de séries et ne récupérera donc pas sa place originelle dans cette division à la manche suivante.

Conscients qu'il n'est parfois pas possible de signaler son absence programmée lorsque le module de saisie est verrouillé ou lorsque le pilote concerné est dans une situation difficile pour accéder à internet ou plus simplement parce que certains aléas le contraignent à modifier son emploi du temps à la dernière minute, les organisateurs ont pris la décision de laisser la possibilité à tout pilote de recourir à des solutions alternatives qui seront les seules retenues pour appliquer le paragraphe précédant, qu'il ait ou non rempli la notification de présence sur le module :

a - Le pilote peut envoyer un MP au responsable de l'arbitrage (Poulpy*) ou l'un des organisateurs du CDF (Xavbern***** ou Privteer*****) jusqu'à 2 heures avant l'heure du rassemblement pour la manche. La date et l'heure figurant sur le MP reçu seront les seuls pris en compte.

b - Le pilote peut poster un sujet/message dans le forum du CDF pour notifier son absence sous réserve de le faire au plus tard 2 heures avant l'heure du rassemblement pour la manche. La date et l'heure figurant sur le message posté seront les seuls pris en compte, message QUI NE DOIT PAS ÊTRE ÉDITÉ, sinon il ne sera pas pris en compte.

c - Si le pilote ne peut aucunement se connecter à Internet, y-compris via la console, un message du Leaderteam, d'un pilote du même Team ou d'un ami, adressé par MP au responsable de l'arbitrage ou l'un des organisateurs, ou encore sous forme d'un topic/message dans le forum, pourra être considéré comme recevable sous la condition SINE QUA NON que ce message soit communiqué au plus tard 2 heures avant le début du rassemblement pour la manche.

Afin d'éviter toute tentative de fraude et de dérives diverses, le règlement prévoira néanmoins l'exclusion immédiate et sans retour possible dans le CDF, pour toute personne qui déclarerait un pilote absent contre sa volonté en cherchant ainsi à générer une fausse situation.

Toujours afin d'éviter les dérives et pour ne pas pénaliser les pilotes les plus assidus qui auront pris la peine d'utiliser en temps et en heure le module de notification, les pilotes qui accumuleront plus de 2 absences programmées MAIS signalées après la clôture du module, se verront relégués d'une série supplémentaire dès la 3ème absence programmée signalée par les cas "a", "b" et "c".

2 - l'absence en course pour problème(s) de connexion au lobby ou à la session

Confirmé par l'hôte et/ou d'autres pilotes de la division avec la saisie du résultat approprié, le(s) pilote(s) obtien(nen)t automatiquement la place succédant au dernier roulant et cette absence devient prioritaire sur tout autre type d'absence. Aucun retranchement de points, aucune pénalité quelconque ne sont appliqués et le(s) pilote(s) concerné(s) reste(nt) sujet au système de montée et descente de division ou de série en fonction du total de manche obtenu et la place qu'il(s) occupe(nt) dans le classement de la division.
Veuillez noter que si un pilote notifié présent par le module de saisie est **absent, non connecté** au moment du rassemblement et qu'il obtienne par arrangement la possibilité d'être classé de la sorte dans sa division, cela constituera de façon manifeste **une tentative de triche** et entraînera immédiatement l'exclusion définitive du pilote ainsi que de l'hôte rendu complice par voie de faits. Cette exclusion sera appliquée sans possibilité de se réinscrire.

3 - l'absence non programmée, l'abandon entre courses.

L'absence d'un pilote notifié présent au départ des courses sur le module et qui n'aura pas fait le nécessaire avant course pour prévenir officiellement de son absence, sera assortie d'un résultat nul pour la manche et d'une descente de série. À la seconde récidive (donc la 3ème fois !), le pilote sera exclu du championnat avec néanmoins la possibilité de se réinscrire repartant à 0pts au classement général.

En cas d'abandon entre les courses, le pilote ayant volontairement quitté la session de jeu sera considéré comme absent non programmé avec la nullité de chaque course pour laquelle il serait absent et application des règles de récidive qui viennent d'être expliquées. En cas déconnexion, un simple message à l'hôte pour le notifier suffira pour ôter tout doute.

- Tous droits réservés à ForzaMotorsport.fr © 2014 -

Cette mesure particulière est mise en place pour prévenir aux problèmes de connexions en partie de groupe et permettre ainsi d'assurer le bon déroulement des manches et le respect des horaires, des concurrents ayant des impératifs d'horaires et le respect des concurrents faisant l'effort de participer en veillant à appliquer toutes les règles présentes.

4 - l'absence non notifiée.

Lorsqu'un pilote ne notifie pas sa présence ou son absence par l'intermédiaire du module, il est automatiquement retiré de la division à la clôture du script d'enregistrement des présences et sa manche est nulle (0pts). Il descend automatiquement d'une série et à la seconde récidive (donc la 3ème fois !), le pilote sera exclu du Championnat **SANS** la possibilité de se réinscrire.

Article VI : *Comportement général en course.*

- VI. 1 : Étant donné l'obligation d'utiliser un casque-microphone ou tout système équivalent pour la communication audio lors du déroulement des courses comme stipulé à l'Article I. 4, quelques règles sont à respecter afin que les courses se déroulent dans les meilleures conditions pour chaque joueur.

De façon générale, la participation au CDF impose le respect entre joueurs et la courtoisie qui en découle. Ceci étant dit, veuillez prendre note des détails suivants afin que votre parcours tout au long du Championnat soit des plus agréables à chacun d'entre vous :

------- > VI. 1. a) Les insultes, phrases agressives, sarcastiques ou provocantes, les phrases incitatives à la violence, le racisme, toute forme de ségrégation ou encore qui présenteraient un caractère trop obscène entre joueurs sont formellement interdites. Le joueur pour lequel un tel comportement serait mis en évidence concernant une soirée du Championnat lors d'une réclamation, pourra être sanctionné de façon particulièrement sévère et indépendamment du motif de la réclamation.

------- > VI. 1. b) Chaque joueur terminant sa course, s'il reste d'autres joueurs en course **DOIT IMPÉRATIVEMENT OBSERVER LE SILENCE** jusqu'à l'arrivée de tous les autres joueurs, ou la fin de la course, c'est-à-dire le retour en accueil de session de groupe de tous les joueurs. Ceci est important afin de respecter pour chacun la concentration et ne pas perturber le bon déroulement de la course.
Dans le cas d'une réclamation qui mettrait en évidence le non respect de cette close, les arbitres seront seuls juges à décider ou non d'une sanction à l'encontre du joueur ou des joueurs concernés.

------- > VI. 1. b)

Lors du rassemblement dans l'accueil de session, une tolérance à la discussion est acceptée, mais cela ne doit pas interférer avec la priorité que constitue l'organisation de la session par l'hôte. Il est donc demandé à chacun de respecter en priorité le droit à la parole de l'hôte.
Entre les courses, toujours lorsque les joueurs sont dans l'accueil de la session de groupe, il est demandé à chacun de rester poli, courtois, attentif aux communications de l'hôte et nous vous rappelons que ces instants entre courses ne sont pas fait pour discuter des problèmes éventuels survenus en course.

- VI. 2 : **LES RÈGLES DE BASE EN COURSE**

------- > VI. 2. a)

L'organisation du Championnat de France rassemble dans une seule et même compétition tous types de joueurs : ceux qui roulent avec les aides à la conduite, sans les aides, avec volant, sans volant, débutants, expérimentés, experts, plus âgés que d'autres, moins âgés que d'autres... **mais les règles sont identiques pour tous sans qu'aucune distinction ou discrimination de catégorie de joueurs soit faite concernant ces règles de course**. Toutes les règles énoncées ci-après, sont basées sur le principe du respect, de la notion de fair-play et s'inspirent autant que possible du réalisme de la conduite sportive. Toutefois, s'agissant d'un jeu vidéo, la virtualité de la conduite dans ce jeu nous contraint à appliquer quelques règles qui ne peuvent pas être tenues pour "réalistes". En respectant les règles énoncées ci-après, vous aurez toutes les clés à portée de main pour que votre parcours se déroule au mieux durant toute la compétition.

- Tous droits réservés à ForzaMotorsport.fr © 2014 -

------- > VI. 2. b)

La voiture qui est devant est prioritaire. Qu'elle soit plus lente, moins agile, moins performante ou qu'elle soit en difficulté momentanée, c'est à la voiture souhaitant effectuer un dépassement de savoir s'adapter pour trouver le moyen de dépasser sans commettre de fautes ni toucher la voiture à dépasser.

Par ailleurs, les changements de lignes en virages sont formellement interdits lorsque les voitures sont côte-à-côte — même d'un petit pare-choc avant ou arrière — de même que les changements de ligne **multiples** en ligne droite sont strictement interdits (ayant pour but d'empêcher la voiture poursuivante de prendre l'aspiration ou de dépasser). Ces changements de lignes multiples en ligne droite peuvent s'avérer dangereux, notamment à l'abord d'un virage, avec les effets d'aspiration soudains et de déventement. Ainsi, **un seul changement de ligne en ligne droite est autorisé.** Concernant les changements de ligne en virage, se référer également à l'Article VI. 2. m) concernant les attaques à l'abord d'un virage ou d'un freinage retardé.

------- > VI. 2. c)

De la même manière, la voiture poursuivante doit savoir évaluer la distance qu'il convient d'observer avant les freinages. Quel que soit le moment où freine la voiture devant, si la voiture qui est poursuivante venait à créer l'accident, elle en sera seule responsable dès lors que la voiture de devant n'a pas freiné de façon exagéré et inapproprié à l'abord du virage. Les cas particuliers existeront toujours pour ce point obscur de la conduite et seront étudié au cas-par-cas en réclamation, par les arbitres afin de prévenir de freinages volontaires et antisportifs ou de freinages aberrants.

Les trajectoires "idéales" ne sont pas les trajectoires "obligatoires" ou "prioritaires".

------- > VI. 2. d)

Les contacts sans dégâts et n'apportant pas de modification du classement en course ne seront pas considérés comme une faute et ne seront pas sanctionnés : il s'agit généralement de frottements de portières, de rétroviseurs ou de poussées légères entre pare-chocs. Toutefois, le jeu Forza Motorsport ayant le défaut actuellement de ne pas gérer la réparation des dégâts de l'aérodynamisme, il est demandé à chacun de rester vigilant et prudent autant que possible.

------- > VI. 2. e)

L'utilisation du microphone est **OBLIGATOIRE** pour annoncer les accidents, les sorties et retours de piste, les entrées et sorties de stands et les drapeaux bleus.

------- > VI. 2. f)

La règle des drapeaux bleus est appliquée et doit être respectée : un joueur devenant retardataire ou ayant des dégâts conséquents qui rendent sa voiture particulièrement moins performante et rapide que les autres véhicules, ou qui a des difficultés passagères, DOIT IMPÉRATIVEMENT LAISSER LA PRIORITÉ DE PASSAGE aux véhicules arrivant en situation de dépassement.
Pour ce faire, la voiture arrivant pour dépasser doit annoncer le drapeau bleu avec le nom **ou la place du joueur qui sera dépassé**. Si le drapeau bleu n'est pas annoncé au micro, en cas d'accident, la réclamation éventuelle tiendra nécessairement compte du manquement à la règle de l'article présent.
Une fois le drapeau bleu annoncé, le "dépassé" doit faciliter la manœuvre de dépassement sans pour autant se mettre en danger ou se retrouver dans la situation de devoir céder des places sur ses concurrents directs. Cela veut concrètement dire qu'un pilote qui est en situation de dépassement d'un retardataire ne peut le contraindre à s'arrêter ou ralentir considérablement si ce pilote retardataire est lui-même en duel "rapproché" ou dans un peloton.

------- > VI. 2. g)

Pour rappel de l'Article V. 1 : la règle des coupages de la FIA est appliquée, ce qui implique que tant qu'il y a au moins un pneu sur la piste (les lignes faisant partie de la piste), la voiture n'est pas considérée en situation de coupage. En cas de coupage, l'auto-sanction de freiner ou relâcher l'accélérateur entre une demi-seconde et une seconde annule la prise en compte du coupage en cas de réclamation. Cela doit se faire sans mise en danger d'un éventuel concurrent derrière soi, quitte à attendre un endroit propice dans le tour en cours pour effectuer la manœuvre d'auto-sanction en toute sécurité et **de façon visiblement notoire**.

- Tous droits réservés à ForzaMotorsport.fr © 2014 -

------- > VI. 2. h)

les blocages sans accident (freinages volontaires en ligne droite ou portions rapides, zigzags, tassement dans l'herbe ou contre un mur...etc.) seront considérés comme des attitudes d'antijeu et entraîneront une sanction lourde à l'encontre des pilotes ayant recours à ces gestes. Les blocages avec accidents seront d'autant plus sanctionnés lourdement.

------- > VI. 2. i)

Les retours en piste doivent impérativement être annoncés par microphone et s'effectuer PARALLÈLEMENT à la piste, **sans risque d'accident**. Cela implique qu'aucune voiture sur la piste ne soit présente à l'instant du retour sur la piste ou très proche du lieu de rentrée.
Toutefois, il est demandé aux pilotes qui voient un concurrent hors-piste de communiquer avec lui et de savoir modifier aussi leurs trajectoires afin de prévenir tout accident et faciliter dans la mesure du possible le retour en piste du concurrent sorti. Pour rappel et afin que cette phrase vous aide au long de votre championnat :

Les trajectoires "idéales" ne sont pas les trajectoires "obligatoires" ou "prioritaires".

------- > VI. 2. j)

En cas d'accident, selon la gravité, il est demandé aux pilotes concernés de savoir sécuriser leur conduite afin de ne pas gêner les autres pilotes. Si la responsabilité entre les accidentés est établie directement durant la course au moyen de la communication audio ou juste après la course, les pilotes peuvent décider de leur ordre d'arrivée à la fin de la course ou de céder leur position d'arrivée sur le module des résultat pour compenser les pertes. Dans ce cas d'échange de place, il ne pourra pas y avoir de réclamation de la part de ces pilotes. Cette décision entre joueurs peut également se prendre lors d'une réclamation, annulant cette dernière, de fait.

------- > VI. 2. k)

Lorsqu'un pilote commet une faute, une erreur ou un "raté" et que cela lui profite par rapport à une autre voiture, il doit rendre la place et faire preuve de Fair-play. Cette attitude sera grandement prise en compte s'il doit y avoir réclamation.

------- > VI. 2. l)

L'abandon de la course entraîne la disqualification de celle-ci. Il est entendu par abandon le fait de quitter volontairement la course **QUELLE QU'EN SOIT LA RAISON**. Une déconnexion sera considérée, elle, comme une casse du moteur et n'entraînera pas la disqualification de la course. Dans ce cas précis, le pilote se verra attribuer la dernière place et les points qui lui sont attribués. Si plusieurs participants ont une déconnexion, l'ordre des déconnexions constitue alors l'ordre d'attribution des places et donc des points.

------- > VI. 2. m)

Beaucoup de réclamations sont souvent dues aux contacts lors des dépassements, particulièrement dans les entrées de virages ou lors des freinages appuyés. Porter une attaque avec un freinage "retardé" n'est pas interdit, mais si un accident survient alors que la voiture devant se contente de simplement suivre sa trajectoire parce qu'aucune voiture n'est engagée sur son côté **AU MOMENT DE LA PRISE DE VIRAGE**, ce sera la voiture qui attaque qui sera considérée comme responsable.
Évidemment, cette généralité connait des exceptions qui seront étudiées au cas-par-cas dans le contexte lors de la course. Il convient aussi de parfois savoir s'avouer vaincu lorsqu'un pilote porte une attaque et démontre une agilité à dépasser dans les conditions mentionnées ici, surtout lorsque celui vient par exemple de remonter 10 places en 2 tours... mais tant que la défense de position reste adéquate aux règles ci présentes, aucune sanction ne sera prise à l'encontre du défendeur.
Le pilotage agressif (s'appuyer, même légèrement, dans les virages ou pousser même sans dégâts ou encore refermer toutes les portes à un pilote notoirement plus rapide) sera sanctionnable et considéré comme de l'antijeu. Cela ne veut pas dire qu'un pilote ne puisse pas défendre sa position : il y a une manière non agressive de le faire.

En résumé : si l'objectif d'une course automobile est bien de franchir le premier la ligne d'arrivée à l'issue du dernier tour, cela n'empêche aucunement d'avoir du respect pour les autres concurrents et surtout de faire preuve de Fair-play lorsqu'on commet soi-même une erreur.

- Tous droits réservés à ForzaMotorsport.fr © 2014 -

Les arbitres du Championnat seront particulièrement vigilants quant à ce point précis.

Article VII : *Tableau de bord du CDF.*

Le tableau de bord du championnat de France est mis à votre disposition pour avoir toutes les informations à portée de main. Cet outil est élément essentiel qui vous accompagne à chaque étape de la compétition.

Tout d'abord, vous devez être inscrit à la compétition afin d'y avoir accès, si vous n'êtes pas inscrit à ce jour, vous pouvez vous rendre à la page suivante pour le faire : http://www.forzamotorsport.fr/news/inscrivez-vous-au-championnat-de-france-forza-motorsport-5-164877.html

VII. 1 : **Présentation du module du "Tableau de bord"**

Accessible depuis l'icône **"COMPET' / Championnats"** dans le menu en haut de chaque page du site, le tableau de bord fournira toutes les informations dont vous avez besoin et permettra d'effectuer les actions importantes pour participer sans embûche au championnat de France.

Une autre méthode pour vous y rendre consiste à cliquer sur le lien, en haut à droite de votre avatar : "**Gérer mon profil**" et vous aurez alors ce menu dans la page chargée où il vous suffira de cliquer sur le bouton **"Championnat de France"** :

Une fois cliqué sur ce bouton, vous découvrirez que le haut de page affiche à droite de votre avatar les informations générales, composées des éléments suivants :

- Numéro de dossard
- Statut
- Date d'inscription au championnat
- Gamertag (à maintenir à jour tout au long de la compétition)
- Classement Pilotes (et indication du nombre de joueurs dans l'état Inscrit)
- Classement Teams (si vous faites partie d'une équipe)

Infos championnat
Résumé de vos informations :
Numéro de dossard : #66
Statut / sanction : Inscrit
Date d'inscription : 31/01/2012
Gamertag utilisé : Privteer
Classement pilotes :
Classement teams :
Abandonner | Modifier vos informations

- Tous droits réservés à ForzaMotorsport.fr © 2014 -

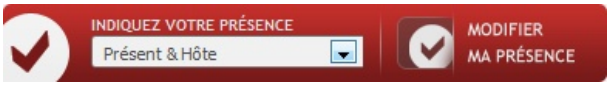
Deux liens viennent compléter cette partie, d'une part afin de modifier ou mettre à jour vos informations personnelles et d'autre part pour ceux qui souhaitent abandonner la compétition. **Attention pour ce dernier cas, une fois le championnat abandonné, veuillez prendre note de l'Article VIII au complet.**

Sur la droite, vous trouvez un menu qui vous donne accès à différentes pages.

Accueil du championnat	Affiche la page d'accueil et les news liées
Tableau de bord	Accès à votre tableau de bord
Manche 1 : 25/11/2011	Les divisions avec présence et résultats
Classement général	Affiche le classement général
Calendrier des épreuves	Le calendrier des épreuves et leur détail
Liste des participants	Liste les participants par numéro de dossard

Dans la seconde partie de la page, en bas, vous visualisez votre historique de la compétition. Cela va de l'événement le plus récent au plus ancien. Ainsi, actuellement vous pouvez voir la manche en cours, puis les qualifications, et enfin le warm-up qui a eu lieu en fin d'année dernière et qui est indiqué uniquement à titre informatif.

VII. 2 : Sous la ligne de la manche concernée, qui vous informe de la date et vous permet d'afficher le classement complet de cette manche, vous pouvez effectuer trois actions.



L'action la plus importante est de **renseigner son statut de présence**, vous ne pouvez pas la rater avec sa couleur rouge. Il vous suffit de sélectionner dans la liste déroulante le statut pour la manche à venir, **impérativement avant le mercredi 20h, de la semaine des courses**.
Par exemple, pour la manche qui aura lieu le vendredi 28 février 2014, vous avez jusqu'au mercredi 26 février à 20h pour indiquer votre présence.

Une fois les divisions définitives établies, il sera encore possible pour un joueur présent de modifier son statut pour se mettre hôte.
Ci-dessous, vous pouvez voir la légende des symboles utilisés, veuillez vous référer à l'Article V. 3 pour connaître les incidences des statuts absent et non-renseigné :

Présent : *Présent pour au moins une course du vendredi*
Présent & Hôte : *Hôte de la session*
Absent : *Absent lors de toutes les courses de la manche*
Non renseigné : *Vous ne marquez aucun point et serez sanctionné*

- Tous droits réservés à ForzaMotorsport.fr © 2014 -

Ce bouton vous permet tout simplement d'afficher le tableau de votre division afin de consulter le profil des autres joueurs de votre division, mais surtout de visualiser leur présence et savoir qui sera l'hôte de la session. Il peut y avoir plusieurs hôtes, c'est d'ailleurs fortement recommandé afin de ne pas se retrouver sans hôte s'il y a un imprévu de dernière minute. L'hôte sera responsable de la session et devra saisir les résultats des courses conformément à l'Annexe B du présent règlement.

Ce bouton-ci donne la possibilité d'envoyer un MP (Message Privé) sur le site à l'ensemble des joueurs de sa division, pour les informer qu'il sera l'hôte par exemple ou toute autre information utile. Merci de ne pas en abuser afin de ne pas se retrouver rapidement inondé de messages. **Le bouton doit être utilisé lorsque les divisions sont définitives**, c'est-à-dire après le mercredi 22h (lorsque tous les absents et non-renseignés sont retirés des divisions initiales).

Vous disposez également d'un bouton de recherche. Celui-ci vous permet de retrouver très rapidement un joueur inscrit au championnat de France en saisissant tout ou partie de son pseudo ou de son gamertag.

D'autres fonctions sont présentes sur votre tableau de bord, n'hésitez pas à les utiliser et les explorer. Rappelez-vous simplement que le plus important est d'utiliser votre tableau de bord au plus tard le Mercredi précédant les courses afin de renseigner votre statut de présence.

En résumé :
Vous avez deux possibilités pour indiquer votre présence pour la manche à venir.
- Soit directement sur votre tableau de bord
- soit en cliquant sur le bouton rouge de la manche concernée dans la menu de droite (ou en y accédant par le calendrier des épreuves). L'action qui en résulte est identique.

N'oubliez pas que renseigner sa présence est obligatoire pour chaque manche, au plus tard le mercredi avant 20h de la semaine des courses.

Article VIII : *Abandons, exclusions et réinscriptions au CDF.*

VIII. 1 : Le Championnat de France est une compétition libre d'accès pour tout participant remplissant les conditions d'inscription telles que décrites à l'Article I. 2 du présent règlement. Il en est de même concernant l'abandon du Championnat : tout concurrent peut, à tout moment, stipuler son abandon.

Un abandon entraîne sans possibilité de modification des conditions de l'Article présent, l'arrêt complet de la participation aux épreuves du Championnat et donc fige sur le plan comptable le total de points enregistré par un concurrent à son classement général.

Veuillez vous reporter à l'Article IV. 3. pour les cas particuliers concernant le Joker dans le comptage final des points d'un concurrent en cas d'abandon.

VIII. 2 : Afin de faciliter la décision d'abandonner le Championnat, vous trouverez sur votre "Tableau de bord" un lien "**Abandonner**" pour stipuler votre abandon. Une confirmation vous sera demandée afin de s'assurer qu'il s'agit bien

- Tous droits réservés à ForzaMotorsport.fr © 2014 -

d'une démarche volontaire et non d'une erreur de positionnement de votre souris ou erreur de manipulation.
Une fois validée et confirmée, cette action sera irréversible.

VIII. 3 : Conformément à ce qui est inscrit dans les Articles I. 2, I. 3, I. 5, V. 2 et V. 3, un participant au Championnat de France peut faire l'objet d'une exclusion.

Une exclusion entraîne sans possibilité de modification des conditions de l'Article présent, l'arrêt complet de la participation aux épreuves du Championnat et donc fige sur le plan comptable le total de points enregistré par un concurrent à son classement général.

Veuillez vous reporter à l'Article IV. 3. pour les cas particuliers concernant le Joker dans le comptage final des points d'un concurrent en cas d'exclusion.

Toutefois, comme mentionné dans les articles listés au début de ce paragraphe, certaines exclusions ne sont pas définitives et le concurrent exclu a la possibilité de se réinscrire. Toute réinscription entraîne alors l'annulation de la participation précédente concernant la position dans les divisions et séries et le concurrent réintègre le Championnat en partant de la dernière place disponible de la dernière division disponible.

Concernant son classement général, le total des points accumulés au cours de la nouvelle participation sera ajouté au total des points accumulés lors de la participation précédente.

Veuillez cependant noter que ces réinscriptions sont sujettes à des conditions particulières telles qu'énoncées dans les articles cités et qu'il est possible de rencontrer des situations particulières qui seront étudiées au cas-par-cas par les organisateurs du CDF.

VIII. 4 : ne peuvent se réinscrire après une exclusions les concurrents ayant fait l'objet de l'une des mesures suivantes :
- Exclusion pour non respect de l'Article I. 3 : absence de dossard constatée sur 3 manches.
- Exclusion pour non respect de l'Article I. 5 : hostilité ou manque de respect notoire envers des membres de l'organisation du CDF, envers le Championnat, des participants du Championnat.
- Exclusion pour non respect de l'Article V. 3 : absences du cas numéro 4 ou tentatives de triches comme défini dans l'Article concerné.
- Exclusion par application d'un Carton Noir tel que défini dans l'Article V. 2.
- Exclusion pour tentative de triche, triche avérée ou complicité de triche.

Annexe A : ***Arbitrage et réclamations.***

Avant toute chose, parce que la perfection et l'idéal n'existent pas et que les organisateurs sont conscients de la nécessité d'avoir une compétition qui se déroule de la façon la plus Fair-play et la plus loyale qui soient à l'esprit sportif - essence même d'un tel rassemblement - le pôle des arbitres du site ForzaMotorsport.fr au complet a été mobilisé pour vous permettre de bénéficier d'un encadrement et d'un accompagnement sans précédents dans une compétition e-sport.

Il est important de comprendre que les arbitres ont la tâche ingrate et parfois délicate, de traiter les réclamations entre joueurs. Cela implique de longs et nombreux visionnages, des temps de réflexion et des compte-rendus au final prendre les décisions qui s'imposent.
À l'instar de toute discipline sportive, les arbitres sont donc les garants du respect du règlement, de son application et leurs décision sont irrévocables. La contestation trop appuyée d'une décision ou le manque de respect sous toutes ses formes à l'égard d'un arbitre pourra entraîner une sanction supplémentaire à l'encontre d'un joueur qui viendrait à manifester de façon inappropriée son désaccord avec les décisions prises par les arbitres.

Voici maintenant un mode d'emploi sur la façon de gérer au mieux vos éventuelles réclamations en Championnat de France.

- Tous droits réservés à ForzaMotorsport.fr © 2014 -

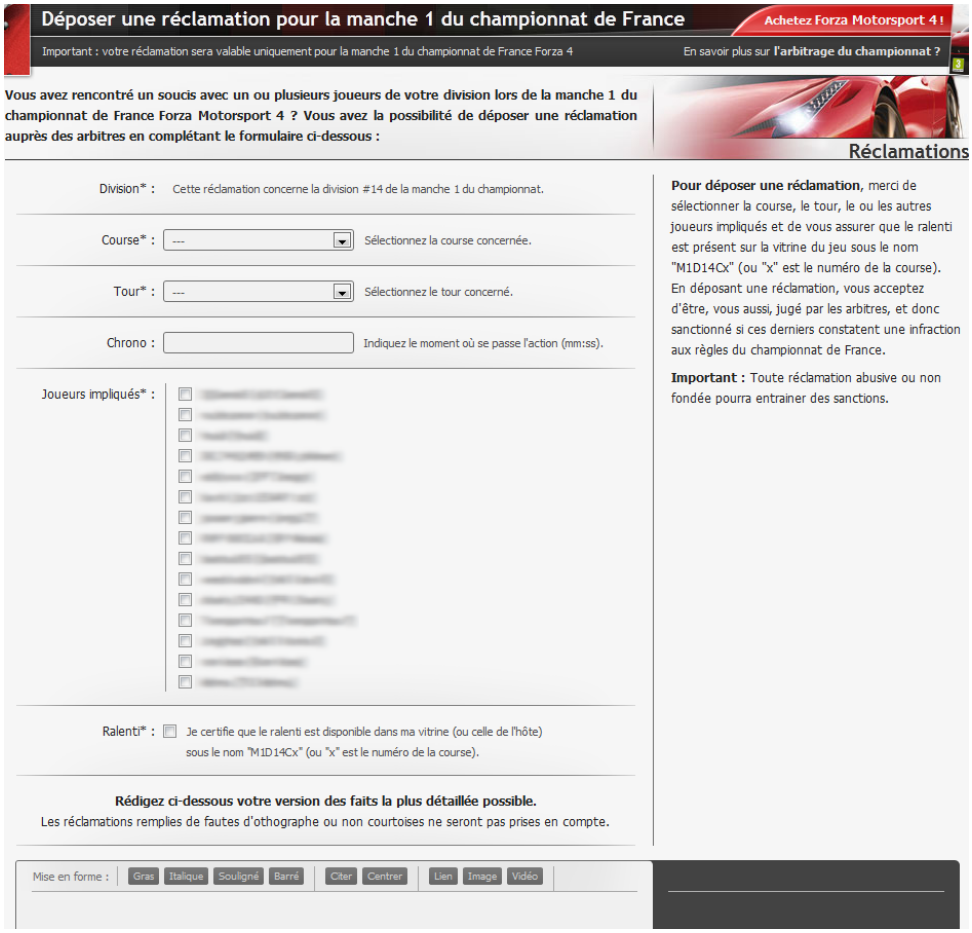
A. 1 - Conformément à l'Article I. 2 du règlement du Championnat de France, l'arbitrage des réclamations de course n'est disponible qu'à la seule et unique condition d'une mise-à-jour de Forza Motorsport 5® par son éditeur : Turn 10. Sans la possibilité d'enregistrer les vidéos des courses, aucune réclamation traitant un litige pour des faits de course ne pourra être reçue par le corps arbitral.
Toutefois, les litiges sur le comportement audio entre joueurs et/ou sur les responsabilités de l'hôte de session ou sur les tentatives de triches seront reçus en tant que réclamations et seront donc arbitrés conformément aux Articles I. 4, V. 3, VI. 1 et Annexe B.

A. 2 - Avant de déposer une réclamation à l'encontre d'un autre joueur ou d'un groupe de joueurs, les organisateurs vous rappelle que toute réclamation jugée **"abusive"** sera sanctionnée d'un carton Jaune entraînant un perte de 10 points du total de votre manche, comme stipulé à l'Article V. 2 du règlement.

Afin d'éviter précisément le dépôt de réclamations trop "hâtives" qui seraient considérées comme abusives, il n'est possible d'effectuer la réclamation qu'à partir du lendemain des courses à 8H00, soit le samedi (à titre exceptionnel le vendredi matin à 8H00 pour la première manche du CDF qui a lieu jeudi 13 février).
De la même façon, afin de pouvoir gérer en temps et en heure chaque réclamation, vous ne pourrez plus déposer de réclamation passé le délai du dimanche à 23H59.

A. 3 - Un module spécifique destiné exclusivement au dépôt de réclamation est mis à votre disposition. Pour l'utiliser, il suffit de se rendre dans le forum **"Championnat de France > Réclamations du Championnat de France."** Cliquez alors sur le lien *"Déposer une nouvelle réclamation"* en haut à droite.
Voici le formulaire qui apparaît et que vous devrez remplir correctement.

Rappelez-vous qu'en déposant une réclamation, vous acceptez vous aussi, d'être jugé par les arbitres et donc sanctionné si ces derniers constatent une infraction aux règles du Championnat de France.


Déposer une réclamation pour la manche 1 du championnat de France
Achetez Forza Motorsport 4 !
Important : votre réclamation sera valable uniquement pour la manche 1 du championnat de France Forza 4
En savoir plus sur l'arbitrage du championnat ?
Vous avez rencontré un soucis avec un ou plusieurs joueurs de votre division lors de la manche 1 du championnat de France Forza Motorsport 4 ? Vous avez la possibilité de déposer une réclamation auprès des arbitres en complétant le formulaire ci-dessous :
Réclamations
Division* : Cette réclamation concerne la division #14 de la manche 1 du championnat.
Course* : --- Sélectionnez la course concernée.
Tour* : --- Sélectionnez le tour concerné.
Chrono : Indiquez le moment où se passe l'action (mm:ss).
Joueurs impliqués* :
Ralenti* : Je certifie que le ralenti est disponible dans ma vitrine (ou celle de l'hôte) sous le nom "M1D14Cx" (ou "x" est le numéro de la course).
Rédigez ci-dessous votre version des faits la plus détaillée possible.
Les réclamations remplies de fautes d'othographe ou non courtoises ne seront pas prises en compte.
Mise en forme : Gras Italique Souligné Barré Citer Centrer Lien Image Vidéo
Pour déposer une réclamation, merci de sélectionner la course, le tour, le ou les autres joueurs impliqués et de vous assurer que le ralenti est présent sur la vitrine du jeu sous le nom "M1D14Cx" (ou "x" est le numéro de la course). En déposant une réclamation, vous acceptez d'être, vous aussi, jugé par les arbitres, et donc sanctionné si ces derniers constatent une infraction aux règles du championnat de France.
Important : Toute réclamation abusive ou non fondée pourra entrainer des sanctions.

- Tous droits réservés à ForzaMotorsport.fr © 2014 -

Annexe B : ***Rôle de l'hôte et paramètres jeu.***

B. 1 - DÉFINITION DE L'HÔTE DE SESSION.

L'hôte de session est le joueur qui est en charge de créer la partie de groupe dans le mode multi-joueurs, inviter les autres joueurs de sa division et mettre en place les paramètres de jeu spécifiques à la manche courue ou encore prendre en photo les résultats des courses. Une fois les courses terminées, il dispose de 24 heures (jusqu'au samedi 23H59) pour remplir le tableau des résultat dans son tableau de bord.

Cela revient à dire que si personne ne s'est désigné hôte pour la manche, non seulement il n'y a pas de courses pour une division, mais il n'y a également pas de résultats et tous les pilotes seront considérés comme absents non justifiés.

Deux hôtes par division sont très vivement conseillés : un hôte principal et un hôte suppléant en cas de problème. Si l'hôte principal a un imprévu de dernière minute ou n'a plus de connexion le vendredi soir, gardez à l'esprit qu'aucune course ne pourra être reportée. Avoir un hôte suppléant assurera la possibilité à la division de la saisie des résultats.
Vous pouvez facilement modifier votre statut de présence (uniquement pour les joueurs qui s'étaient signalés Présent avant lundi soir), et indiquer *Présent & hôte* comme expliqué à l'Article VII.

Seul un joueur avec ce statut pourra saisir les résultats des courses de sa division !

Dans certains cas, l'hôte est également la personne qui est à même de rappeler les points essentiels du règlement (aucun restart, les cas de déconnexions ou les règles concernant la communication audio lors de la soirée par exemple) et il est le seul habilité à prendre des décisions concernant ces points. N'hésitez pas à soutenir et aider l'hôte, surtout ceux qui débutent dans ce domaine, car une fois encore, sans hôtes il ne peut pas y avoir de championnat de France.

B. 2 - DÉTAILS DU RÔLE DE L'HÔTE.

En tant qu'hôte, veuillez prendre connaissance ci-dessous de l'ensemble des tâches que doit réaliser un hôte avant la création de la session, pendant, et après, de façon chronologique.

1. Tout d'abord, l'hôte doit **s'assurer que son gamertag est à jour sur le site**, afin d'être joignable facilement sur le Xbox Live. Comme cela était indiqué à l'Article VII. 2, l'hôte peut envoyer un message privé groupé sur ce site à l'ensemble des joueurs de sa division. En retour, les joueurs de sa division peuvent lui envoyer un message sur le Xbox Live afin d'être invité le jour J pour les courses (ou une requête d'ami éventuellement si sa liste d'amis n'est pas pleine).

2. Il est conseillé à l'hôte de **vérifier sur le site ForzaMotorsport.fr** les paramètres de jeu à l'avance afin d'être prêt au moment de créer la session. Veuillez vous reporter au paragraphe B. 3 de cette Annexe pour les détails concernant les paramètres de jeu.

3. À partir de 21H30 le vendredi des courses, l'hôte devra inviter l'ensemble des joueurs de sa division dans la session de groupe qu'il aura créée. Il est recommandé aux joueurs de vérifier avec l'hôte les paramètres de jeu et aider l'hôte lors de la soirée, pour éviter toute erreur ou malentendu.

4. Avant le départ des courses, l'hôte doit rappeler quelques règles de base : pas de restart, Fairplay en course, respect des adversaires, communication correcte au micro... etc. N'oubliez pas qu'il s'agit d'un jeu et que la plupart d'entre nous est là pour le plaisir uniquement. Le départ des courses est à 22h00 : l'hôte peut lancer la première course mais il peut attendre quelques minutes si un joueur l'a prévenu d'un retard (il faut que cela soit raisonnable et occasionnel). Si des joueurs ne sont pas là à l'heure prévue, ils peuvent rejoindre la session pour les courses restantes mais étant donné le procédé utilisé pour la création des sessions de groupe sur Xbox One et dans Forza Motorsport 5, il est vivement conseillé de répondre à l'invitation de l'hôte au plus tôt et d'être à l'heure pour le rassemblement de la session.

5. Après chaque course, l'hôte doit prendre une photo des résultats. Attention, **cette étape est essentielle**, mais il est vivement conseillé à tous les joueurs de prendre les photos en double pour suppléer l'hôte au cas où il y aurait un problème.

- Tous droits réservés à ForzaMotorsport.fr © 2014 -

XBOX 360 Site officiel de Forza Motorsport
Turn 10 et FM.fr vous souhaitent d'excellentes fêtes !
06:10:15:46
RÈGLEMENT DU CHAMPIONNAT DE FRANCE
FORZA 5
ACTUS Le plein d'infos
FORZA 5 Infos & vidéos
HORIZON Infos & carte
MEMBRES Joueurs, teams
COMPET' Championnats
VITRINES Photos, livrées
ATELIERS Les réglages
FORUMS Pour discuter
Forza 5 sur Xbox One !

6. Lorsque les courses sont terminées, l'hôte dispose de 24 heures (jusqu'au samedi soir à 23H59) pour saisir les résultats de courses sur le site pour l'ensemble des 16 joueurs de sa division. Là aussi, une erreur de saisie est humaine et pourrait survenir, il est donc conseillé à tous les joueurs de vérifier leurs résultats et si une erreur est remarquée, de le signaler simplement à l'un des hôtes de la division afin qu'il puisse la corriger avant le samedi soir. Ceci peut être effectué par message privé ou si nécessaire sur le Live, **mais toujours avec courtoisie**.

7. Comme énoncé à l'Article I. 2 du règlement du Championnat de France, si les évolutions du jeu permettent d'enregistrer les vidéos en fin de course, cela fera partie des obligations de l'hôte d'enregistrer ces vidéos. Il devra alors partager chaque vidéo en la renommant M*x*D*y*C*n* où *x*= N° de la manche, *y*= N° de la division et *n*= N° de la course. À défaut de la renommer ainsi, cette codification devra au moins figurer dans le commentaire de partage. Les organisateurs et les arbitres invitent chaque joueur à enregistrer les vidéos de fin de course, non seulement pour suppléer l'hôte, mais également en cas de fichiers corrompus, d'erreur de nommage ou encore afin de comparer des éléments en cas de réclamation.

Les vidéos mal nommées ou ne comprenant pas ces informations, telles que présentées ici, ne pourront pas être visionnées par les arbitres et donc toute réclamation liée à la vidéo concernée deviendrait nulle et non avenue.

8. Pour finir, voici un tutoriel pour montrer aux hôtes la façon de saisir les résultats à l'issue des courses de chaque manche.

Il faut que l'hôte se rende sur son tableau de bord, où apparaît sa division avec la liste des joueurs. La saisie des résultats ne peut commencer avant 22H00.
Il lui suffit de **sélectionner dans une liste déroulante la position de chaque joueur pour chaque course**. Il est impossible de sélectionner 2 fois la même position pour une même course.

Il n'y a pas d'enregistrement à effectuer, dès que la position est sélectionnée dans la liste, celle-ci est enregistrée. Il est possible de corriger une erreur, mais impérativement avant le samedi à 23h59.

Ecran vierge de toute saisie

CLASSEMENT DES PILOTES DE LA DIVISION #14	GAMERTAG	PRÉSENCE	COURSE 1	COURSE 2	COURSE 3	COURSE 4	POINTS
208 DjDams65 (#175)	sOt Dams65		---	---	---	---	0
209 nuclecanon (#924)	nuclecanon		---	---	---	---	0
210 hould (#2669)	hould		---	---	---	---	0
211 IRC PHILMEN (#967)	MSR philmen		---	---	---	---	0
212 eddyxxx (#934)	OFT Design		---	---	---	---	0
213 burck (#172)	zzz LESARY zzz		---	---	---	---	0
214 joosen jpierre (#7671)	omjp27		---	---	---	---	0
215 RNF NIKOLAI (#1510)	RP Nikolai		---	---	---	---	0
216 bastou855 (#185)	bastou855		---	---	---	---	0
217 Pilah (#22)	TX3 Pilah		---	---	---	---	0
218 weedvodevil (#1048)	VsR ll devil ll		---	---	---	---	0
219 sharky35400 (#146)	FFR Sharky		---	---	---	---	0
220 Transporteur7 (#1671)	Transporteur7		---	---	---	---	0
221 Unighted (#3574)	VsR ll Works ll		---	---	---	---	0
222 rom kese (#132)	Rom Kese		---	---	---	---	0
223 lebreu (#251)	TX3 lebreu		---	---	---	---	0

- Tous droits réservés à ForzaMotorsport.fr © 2014 -

Résultats de 3 joueurs

CLASSEMENT DES PILOTES DE LA DIVISION #14	GAMERTAG	PRÉSENCE	COURSE 1	COURSE 2	COURSE 3	COURSE 4	POINTS
208 DjDams65 (#175)	sOt Dams65		---	---	---	---	0
209 nuclecanon (#924)	nuclecanon		---	---	---	---	0
210 hould (#2669)	hould		---	---	---	---	0
211 IRC PHILMEN (#967)	MSR philmen		---	---	---	---	0
212 eddyxxx (#934)	OFT Design		---	---	---	---	0
213 burck (#172)	zzz LESARY zzz		---	---	---	---	0
214 joosen jpierre (#7671)	omjp27		---	---	---	---	0
215 RNF NIKOLAI (#1510)	RP Nikolai		---	---	---	---	0
216 bastou855 (#185)	bastou855		---	---	---	---	0
217 Pilah (#22)	TX3 Pilah		2ème	6ème	9ème	3ème	0
218 weedvodevil (#1048)	VsR ǁ devil ǁ		15ème	14ème	7ème	5ème	0
219 sharky35400 (#146)	FFR Sharky		4ème	10ème	13ème	8ème	0
220 Transporteur7 (#1671)	Transporteur7		---	---	---	---	0
221 Unighted (#3574)	VsR ǁ Works ǁ		---	---	---	---	0
222 rom kese (#132)	Rom Kese		---	---	---	---	0
223 lebreu (#251)	TX3 lebreu		---	---	---	---	0

Affichage de la liste déroulante pour le choix de sa position dans une course

CLASSEMENT DES PILOTES DE LA DIVISION #14	GAMERTAG	PRÉSENCE	COURSE 1	COURSE 2	COURSE 3	COURSE 4	POINTS
208 DjDams65 (#175)	sOt Dams65		---	---	---	---	0
209 nuclecanon (#924)	nuclecanon		---	---	---	---	0
210 hould (#2669)	hould		---	---	---	---	0
211 IRC PHILMEN (#967)	MSR philmen		---	---	---	---	0
212 eddyxxx (#934)	OFT Design		---	---	---	---	0
213 burck (#172)	zzz LESARY zzz		---	---	---	---	0
214 joosen jpierre (#7671)	omjp27		---	---	---	---	0
215 RNF NIKOLAI (#1510)	RP Nikolai		---	---	---	---	0
216 bastou855 (#185)	bastou855		---	---	---	---	0
217 Pilah (#22)	TX3 Pilah		6ème	9ème	3ème		0
218 weedvodevil (#1048)	VsR ǁ devil ǁ		15ème	14ème	7ème	5ème	0
219 sharky35400 (#146)	FFR Sharky		4ème	10ème	13ème	8ème	0
220 Transporteur7 (#1671)	Transporteur7		---	---	---	---	0
221 Unighted (#3574)	VsR ǁ Works ǁ		---	---	---	---	0
222 rom kese (#132)	Rom Kese		---	---	---	---	0
223 lebreu (#251)	TX3 lebreu		---	---	---	---	0

--- Absent 1er 2ème 3ème 4ème 5ème 6ème 7ème 8ème 9ème 10ème 11ème 12ème 13ème 14ème 15ème 16ème

- **Si un joueur est déconnecté ou ne peut pas rejoindre la session lors d'une course**, il conviendra de le classer en dernière position. Si un autre joueur subit la même mésaventure, il sera alors avant-dernier et ainsi de suite dans l'ordre des déconnexions.
- **Si le joueur est présent sur le Xbox Live mais n'a pas pu rejoindre la session** (pour des problèmes techniques tout au long de la soirée par exemple), veuillez vous reporter à l'Article V. 3 du règlement pour appliquer la règle concernée.

Dans le doute pour une situation qui sortirait des cadres fixés par le règlement et ses annexes, les hôtes peuvent toujours contacter l'un des organisateurs du CDF ou le Responsable de l'Arbitrage afin d'obtenir la démarche à suivre.

- Tous droits réservés à ForzaMotorsport.fr © 2014 -

B. 3 - LES OPTIONS DE JEU

Pour éviter tout problème lors de la création de la session de groupe, voici la méthode la plus sûre :

1 - redémarrer sa Xbox One et Forza Motorsport 5

2 - créer un groupe d'ami et **appuyer sur "Start" afin de sélectionner "Invitations uniquement"**

3 - aller dans "MULTIJOUEUR" et appuyer sur "Y" afin de créer une session de groupe.

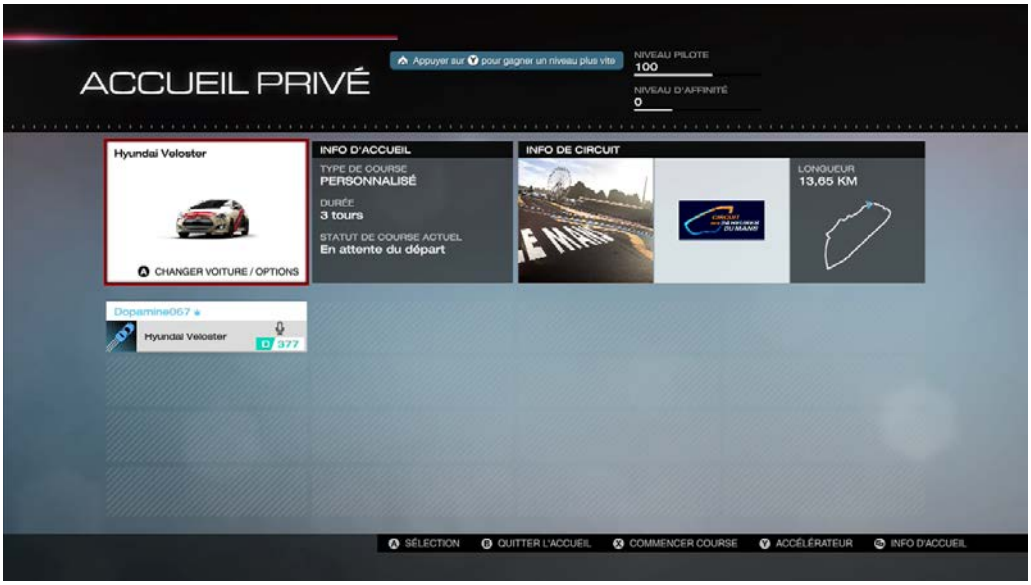
Accueil du mode MULTIJOUEUR

SESSIONS MULTIJOUEUR
MENSUEL
CHOIX DE LA CATÉGORIE
COURSES DE CLASSE
Beginning Racers - C Class
DESCRIPTION
Jump into this hopper to get your tires warmed up to multiplayer racing. Choose your favorite C-class car, but be ready for some "rubbing is racing."
MES VÉHICULES ADÉQUATS
12
MENSUEL
DESCRIPTION
Vous y trouverez plusieurs types de courses et de nombreux règlements. Rendez-vous sur Forzamotorsport.net pour en savoir plus sur les sélections à venir.
Beginning Racers - C Class
Beginning Racers - A class
RS 3 vs. Série 1 M Coupé
La Ferrari contre P1
A SÉLECTION
B RETOUR
X RESTRICTIONS
Y CRÉER UNE PARTIE PRIVÉE

IL EST FORTEMENT CONSEILLÉ POUR CHAQUE JOUEUR DE REDÉMARRER SA CONSOLE OU DE RELANCER LE JEU AVANT DE REJOINDRE LE GROUPE DE L'HÔTE !

En effet, si un joueur se trouvait déjà dans une session de groupe, la notification le renverra vers cette dernière et non vers celle de l'hôte. Si la session dans laquelle il se trouvait n'existe plus, un message d'erreur concernant l'accès à la session de groupe apparaîtra et le joueur devra de toute façon redémarrer le jeu et/ou la console.

Accueil de la session de groupe



- Tous droits réservés à ForzaMotorsport.fr © 2014 -

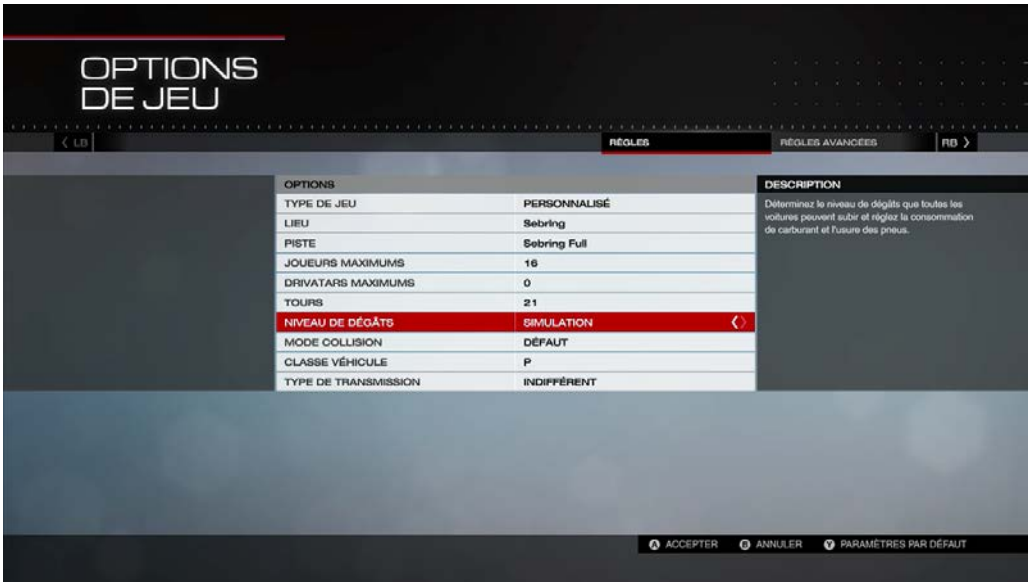
4 - Une fois la session de groupe créée, inviter 1-par-1 les joueurs de la division qui verront la notification de session de groupe. Dès que les joueurs sont présents, appliquer les "options de jeu" en allant sur le carré principal, celui avec la voiture et en validant avec la touche "A".

Chaque joueur qui rentre dans la session doit impérativement penser à désactiver le tchat de groupe afin de passer sur le canal de tchat du jeu.

Sélectionner les options de jeu

5 - La première page des options de jeu qui s'appelle "RÈGLES" sera toujours identique, pour toutes les divisions. Le seul élément qui changera à chaque manche concerne uniquement les circuits et la classe des véhicules. Le NIVEAU DE DÉGÂTS sera toujours sur "Simulation" et le MODE COLLISION sera toujours sur "défaut".

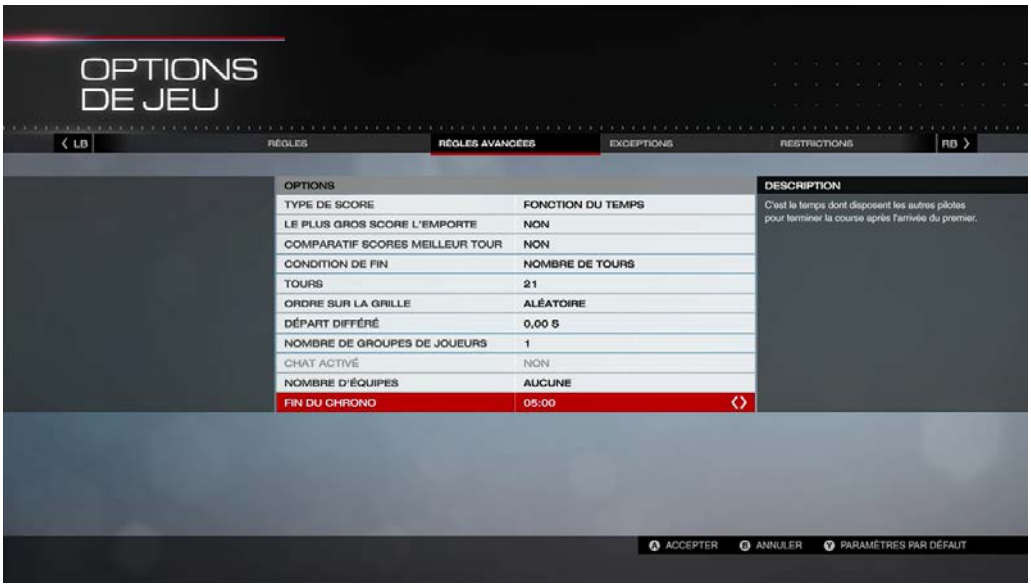
Page des "RÈGLES"



- Tous droits réservés à ForzaMotorsport.fr © 2014 -

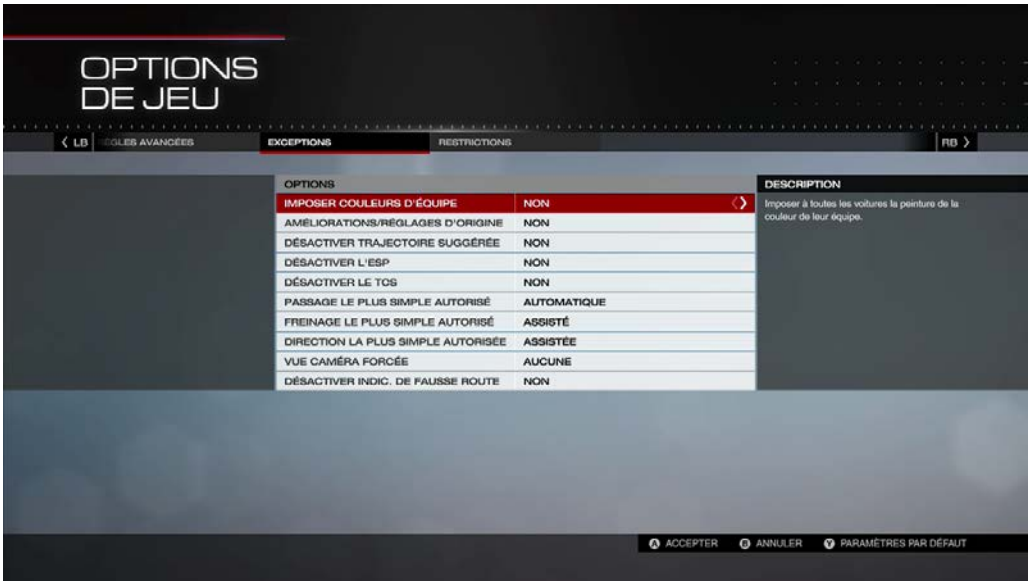
6 - La page suivante est commune à toutes les divisions. Elle comporte les "RÈGLES AVANCÉES". Le seul paramètre variable est le nombre de tours, dépendant du circuit à chaque manche.

Page des "RÈGLES AVANCÉES"



7 - Ici, sur la page des "EXCEPTIONS", les paramètres sont communs et permanents pour toutes les divisions exception faite des 3 premières divisions qui ont l'obligation de jouer dans un mode de jeu sans ABS, sans ESP, sans TCS, boîte de vitesse manuelle avec embrayage, direction la plus simple autorisée sur "normale" et sans trajectoire suggérée au sol.

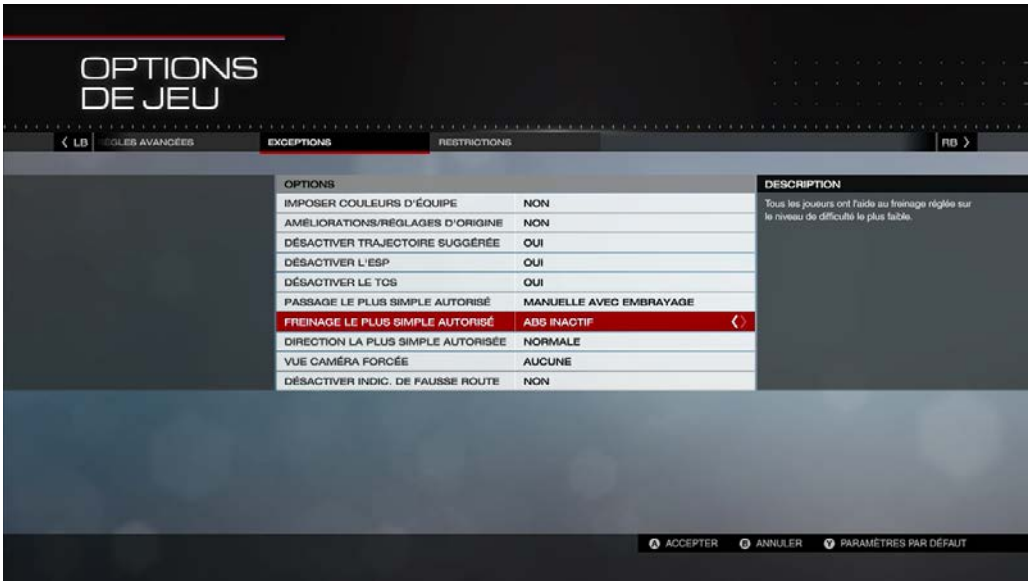
Page des "EXCEPTIONS"



Si des courses sont programmées en réglages/améliorations d'origine, il sera impératif pour ces courses que les pilotes aient choisi leurs voitures AVANT l'application du paramètre sur OUI.

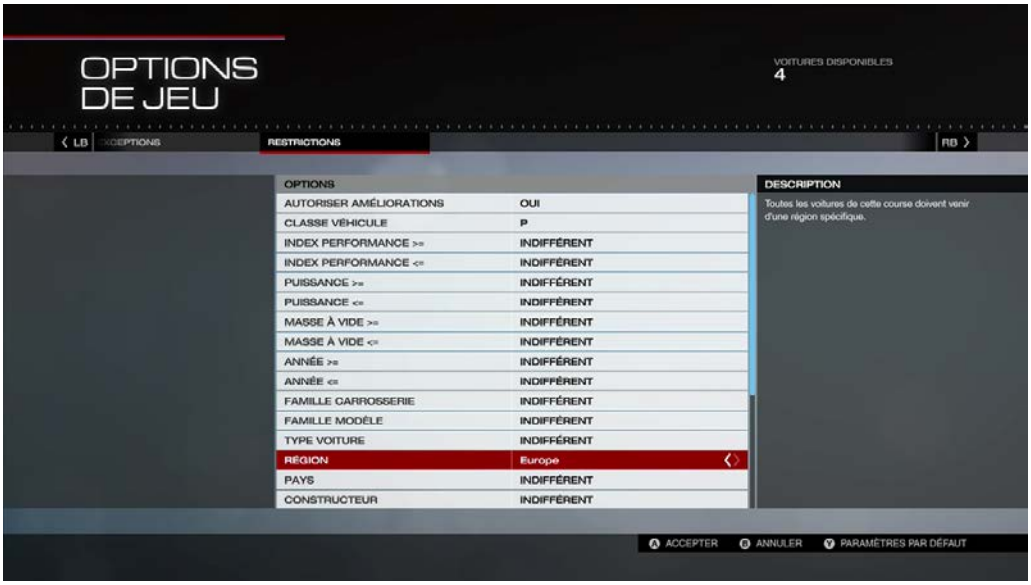
- Tous droits réservés à ForzaMotorsport.fr © 2014 -

Page des "EXCEPTIONS pour les divisions 1, 2 et 3


OPTIONS DE JEU
LB RÈGLES AVANCÉES EXCEPTIONS RESTRICTIONS RB
OPTIONS
IMPOSER COULEURS D'ÉQUIPE NON
AMÉLIORATIONS/RÉGLAGES D'ORIGINE NON
DÉSACTIVER TRAJECTOIRE SUGGÉRÉE OUI
DÉSACTIVER L'ESP OUI
DÉSACTIVER LE TCS OUI
PASSAGE LE PLUS SIMPLE AUTORISÉ MANUELLE AVEC EMBRAYAGE
FREINAGE LE PLUS SIMPLE AUTORISÉ ABS INACTIF
DIRECTION LA PLUS SIMPLE AUTORISÉE NORMALE
VUE CAMÉRA FORCÉE AUCUNE
DÉSACTIVER INDIC. DE FAUSSE ROUTE NON
DESCRIPTION
Tous les joueurs ont l'aide au freinage réglée sur le niveau de difficulté le plus faible.
A ACCEPTER B ANNULER Y PARAMÈTRES PAR DÉFAUT

8 - Plus délicate et tout aussi importante, la page des "RESTRICTIONS" doit être paramétrée uniquement si des restrictions particulières ont été prévues pour la manche et communiquées ou reprécisées par une annonce officielle. Sur la photo suivante, vous pouvez par exemple voir une restriction sur la région des voitures de classe P sélectionnables, s'agissant des voitures de région "Europe" dans notre exemple.
Ces paramètres seront toujours communs à toutes les divisions.

Page des "RESTRICTIONS"



Les organisateurs tiennent particulièrement à dire merci d'avance aux hôtes pour leur participation active dans l'organisation de ce championnat, leur patience et leur bonne volonté.

- Tous droits réservés à ForzaMotorsport.fr © 2014 -

Annexe C : *Modifications post publication du Règlement.*

C. 1 - LE DOSSARD OFFICIEL DU CDF (ajout du 20/02/2014)

Le dossard officiel du Championnat de France est disponible via le téléchargement dans le jeu. Le Gamertag de l'auteur du dossard est : **X RVRallycross**

Pour télécharger le dossard et l'appliquer à votre livrée, vous pouvez le télécharger dans le jeu en effectuant une recherche avec le Gamertag donné ou alors avec les mots clés suivant :

- **dossardCDF2014FR** (dossard pays France)
- **dossardCDF2014BE** (dossard pays Belgique)
- **dossardCDF2014SW** (dossard pays Suisse)
- **dossardCDF2014CA** (dossard pays Canada)

C. 2 - Upgrade, Downgrade, améliorations et réglages (ajout du 20/02/2014)

Pour chaque manche, il a été défini des courses se déroulant en voitures dites «d'origine». Il est entendu par ce terme que les voitures ne peuvent rouler en possédant des pièces d'amélioration et que ces voitures ne peuvent bénéficier d'un réglage. Elles sont donc utilisées en l'état brut, telle qu'achetées chez le concessionnaire du jeu.

A contrario, les courses mentionnant «voiture réglée» autorise l'utilisation de toute voiture correspondant aux critères de classe et d'index de performance (IP) ainsi qu'aux restrictions données. Ces voitures peuvent originellement d'une classe inférieure et améliorées pour les besoin de la classe (upgrade), mais il est formellement interdit d'utiliser une voiture de classe supérieure afin de lui ajouter des pièces qui la ferait passer dans la classe inférieure pour correspondre aux besoins de classe et de restriction.

À titre d'exemple, sur la Manche 2 en classe B sans restrictions particulière, TOUTES les voitures de classe D, C et B ayant un IP inférieur ou égale à 600 sont autorisées pour les courses de voitures réglées.

AUCUNE voiture de classe A ou supérieure, même avec les modifications possibles et nécessaire pour la ramener en classe B, ne sera acceptée.

C. 3 - Règle des «Restart» (ajout du 20/02/2014)

Il est **STRICTEMENT INTERDIT** de relancer le départ de la course, quelle que soit la raison, la difficulté technique ou la motivation de la division, une fois l'écran de chargement de la course affiché, il ne peut y avoir de redémarrage. Les hôtes qui prendraient une telle décision, quelle qu'en soit la raison, seront lourdement sanctionnés en cas de réclamation de la part d'un joueur de la division.

Pour plus de détail concernant les déconnexions, veuillez vous référer à l'Article

C. 4 - Vérification des classement de course dans le jeu (ajout du 20/02/2014)

Il est apparu que dans certains cas très rares, le classement donné par le jeu puisse présenter des erreurs :

- joueur apparaissant en statut DNF
- inversion de position sur la grille
- joueur absent du classement dans le résultat de course

S'il n'est pas obligatoire pour les hôtes de prendre la photo de ces résultats, il est néanmoins TRÈS fortement conseillé de le faire. De la même manière, il est fortement conseillé que plusieurs joueurs prennent une photo des résultats de fin de course, permettant ainsi d'amoindrir le risque d'erreur.

En revanche, nous rappelons aux hôte qu'il est **OBLIGATOIRE** d'enregistrer les vidéos de fin de course et de les mettre à disposition dans Forza TV pour que les arbitres puissent à tout moment procéder aux vérifications en cas de réclamations ou de contrôles aléatoires. Merci de vous référer à l'Annexe B pour plus de détail.

C. 5 - Modification du contenu de la liste des circuits et des classes présentées dans le calendrier. (ajout du 20/02/2014)

Depuis les mise-à-jour du 4 et du 18 février 2014 ajoutant un circuit au jeu ainsi que la possibilité d'enregistrer les vidéos de fin de course en mode multi-joueurs, le calendrier a été modifié en ce qui concerne la liste des circuits, les classes de voitures et certaines restrictions.

- Tous droits réservés à ForzaMotorsport.fr © 2014 -

Voici la liste des circuits et des classes qui sont dorénavant prévus sous réserve à tout moment d'une mise-à-jour ultérieure qui viendrait encore modifier les possibilités de ces prévisions :

Manche 1 : Classe D /aucune restriction / Prague short + Silverstone international

Manche 2 : Classe B / aucune restriction /Le Mans circuit Bugatti + Catalunya International + Alpes Stadtplatz

Manche 3 : Classe A / aucune restriction / Laguna Seca + Road America west route + Alpes Club

Manche 4 : Classe S / moteur central ou arrière / Road America + Catalunya + Yas Marina alternative (Corkscrew)

Manche 5 : Classe R / V8 Australiens / Silverstone GP + Le Mans circuit Bugatti + Bathurst Mount Panorama

Manche 6 : Classe S / Grand Tourisme, région Europe / Road America Full alternate + Yas marina North + Sebring full

Manche 7 : Classe R / aucune restriction / Road Atlanta Full + Indianapolis Motor Speedway + Spa-Francorchamps

Manche 8 : Classe X / aucune restriction / Indianapolis Brickyard + Le Mans Old + Yas Marina Full

Manche 9 : Classe R / Formule1 de 1976 / Sebring Full + Road America

Manche 10 : Classe P / Prototypes, région Europe / Le Mans La Sarthe

C. 6 - Correction du paragraphe concernant les exceptions des divisions 1, 2 et 3 concernant les aides à la conduite autorisées. (ajout du 20/02/2014)

Le paragraphe présentait le détail des aides autorisées en mentionnant deux fois l'ABS, il s'agissait du TCS pour le dernier terme répété.

C. 7 - Définition et explication des points de Fairplay et des points d'hôte. (ajout du 20/02/2014)

Depuis le vendredi 14 février 2014, il est désormais possible pour chaque participant du CDF ayant roulé en division d'attribuer des points de Fairplay et des points d'hôte.

LES POINTS D'HÔTE : pour remercier et mettre en valeur le travail de l'hôte, chaque joueur peut décider de cocher la case situé sur la ligne du gamertag de l'hôte, dans la colonne "Hôte" se trouvant sur le tableau des résultats de son tableau de bord. Le vote ne peut se faire qu'entre le vendredi des courses et le lendemain (samedi) à 23h59 au plus tard. Ces points (donné à l'unité par chaque joueur de la division) peuvent être donné à plusieurs hôtes si la division comprend plus d'un hôte.

Un hôte ne peut voter pour lui-même.

Il n'est pas possible de voter pour un hôte d'une division dans laquelle le joueur n'a pas roulé.

LES POINTS DE FAIRPLAY : chaque joueur, une fois les courses fini et dans le même délai que pour les points d'hôte, peut décider d'attribuer un point de fairplay à un, deux ou trois joueurs de sa division. Cependant, il existe quelques règles précises quant à la manière dont il est possible d'attribuer ces points :

- un joueur ne peut attribuer de point à lui-même
- un joueur ne peut attribuer plus d'un point à un autre joueur
- un joueur ne peut voter pour un joueur faisant partie de la même équipe que lui

Les points d'Hôte et de Fairplay seront visibles sur le profil de chaque participant du CDF, une fis la mise en place terminé sur le plan du webmastering. Une note datée sera ajoutée à l'annexe C ci-présente pour stipuler cette modification.

C. 8 - Réclamations et sanction pour coupages en course. (ajout du 20/02/2014)

Comme stipulé à l'article V. 1 du règlement, les pilotes des divisions 1, 2 et 3 sont contrôlés pour chaque course effectuée, ainsi qu'une, deux ou trois divisions sélectionnées de façon aléatoires (un logiciel en ligne permettant d'effectuer le tirage au sort du numéro de chaque division contrôlée de cette façon).

Contrairement aux réclamations entre joueurs ou pour comportement, il n'existe pas de compte-rendu et de discussion pour ces réclamations : le visionnage et la sanction restent entièrement à huis-clos et les joueurs sanctionnés peuvent à tout moment vérifier le niveau de sanction appliqué, en cliquant sur le symbole des sanctions, visible depuis le résultat de manche.

Toutefois, il sera mis en place dès que possible une notification automatique par MP afin de communiquer le nombre de coupages autorisés et les niveaux de sanctions possibles. Cette modification faira l'objet d'une mention supplémentaire dans l'annexe C ci-présente.

- Tous droits réservés à ForzaMotorsport.fr © 2014 -

C. 9 - Addendum sur le système de montées et descentes de divisions. (ajout du 20/02/2014)
Le déroulement d'une manche de CDF se fait au sein d'une division, apportant un résultat et entrainant 5 possibilités en matière de divisions pour la manche suivante :

1 - Monter d'une série
2 - Monter d'une division
3 - Se maintenir
4 - Descendre d'une division
5 - Descendre d'une série.

Il faut néanmoins que chaque joueur tienne compte de 2 éléments importants :
a - sa division dite «d'origine».
b - le replacement après clôture de la manche des personnes absentes.

Ainsi, prenons l'exemple d'un joueur prévu en 8ème place de la division 21 pour la manche 2 :
- Division 21, place 8 durant la période de notification d'absence ou de présence.
- Division 19, place 14 à l'issue de la période des notifications de présence (26 absents entre la division 1 et la 8ème place de la division 21... le joueur a donc gagné 26 places pour le départ de la course)

Il prend donc le départ de ses courses en division 19 et supposons qu'il termine 2nd de la division à l'issue de la soirée, sans réclamation ni sanction. Il doit donc, à l'issue de la clôture de manche, monter d'une division... soit aller en division 18.
En fait, avant d'appliquer cette montée, les 26 joueurs absents vont être remis dans leurs divisions, avec les points correspondants à leur statut et un coefficient de calcul pour leur attribuer la place équivalente à ce statut au sein des divisions. C'est seulement après cela que notre joueur ayant roulé en division 19 MAIS prévu initialement en division 21 bénéficiera de sa montée de division, ce qui va approximativement le placer en division 20 ou 19 selon le type d'absence des 26 personnes mentionnées dans cet exemple.

C.10 - Pour la sécurité de chacun ainsi que la bonne visibilité sur la piste, les vitres teintées sont interdites, en aucun cas il sera toléré de rouler avec sous peine de recevoir une réclamation et donc une sanction.

C.11 - Les « warm-up » avant les courses sont interdits, qu'ils fassent un tour ou plusieurs. Si ces « warm-up » sont faits, une réclamation et une sanction seront attribuées pour l'hôte les ayant acceptés. Nous vous accordons le droit de faire quelques tours sur les circuits entre 21h30 et 22h, mais dès que la course 1 est lancée on enchaîne les courses (avec une pause entre celles-ci) jusqu'au bout.

C.12 – Pour éviter tous problèmes et conserver la plus grande équité, mais aussi pour laisser les pilotes jouant le titre se concentrer sur leur pilotage, il sera impossible pour les personnes occupant les 5 premières places du classement général d'hoster les courses.

C.13 - Carton Orange (ajout du 28/05/2014) :
le barème du carton orange à l'article V.2 a été changé a partir de ma manche 3 avec une valeur (-30pts) à la place de la sanction initialement prévue. TOUS les cartons oranges ayant été appliqués avec cette valeur de pénalité depuis la manche 3, cette valeur est donc notifiée par la présente annexe afin d'ôter tout doute possible malgré l'évidente transparence de l'application de cette sanction à chacun des joueurs concernés"

- Tous droits réservés à ForzaMotorsport.fr © 2014 -